

(19) 世界知的所有権機関  
国際事務局



(43) 国際公開日  
2004 年 10 月 14 日 (14.10.2004)

PCT

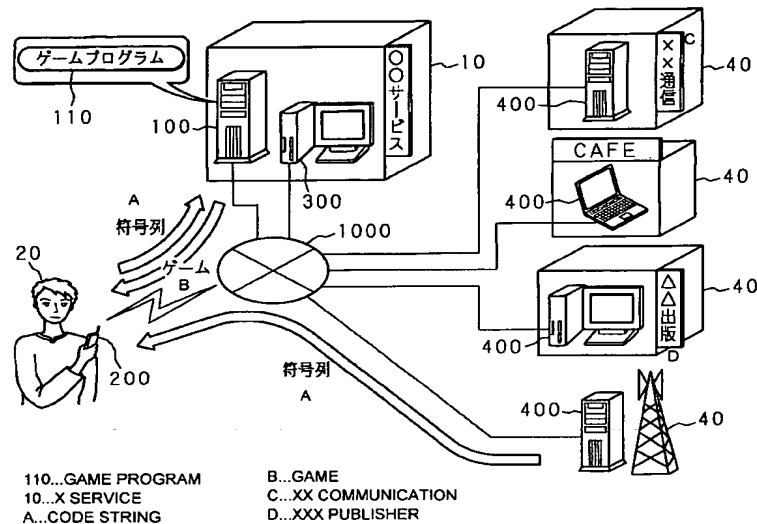
(10) 国際公開番号  
WO 2004/088556 A1

- (51) 国際特許分類: G06F 17/60  
(21) 国際出願番号: PCT/JP2004/004136  
(22) 国際出願日: 2004 年 3 月 24 日 (24.03.2004)  
(25) 国際出願の言語: 日本語  
(26) 国際公開の言語: 日本語  
(30) 優先権データ:  
特願2003-092832 2003 年 3 月 28 日 (28.03.2003) JP  
(71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ (KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT STUDIOS, INC.) [JP/JP]; 〒1066113 東京都港区六本木 6 丁目 1 0 番 1 号 Tokyo (JP).  
(72) 発明者; および  
(75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 高橋 秀壽 (TAKAHASHI, Hidehisa) [JP/JP]; 〒1066113 東京都港区六本木 6 丁目 1 0 番 1 号 株式会社コナミコンピュータエンタテインメントスタジオ内 Tokyo (JP).  
(74) 代理人: 河野 登夫 (KOHNO, Takao); 〒5400035 大阪府大阪市中央区釣鐘町二丁目 4 番 3 号 河野特許事務所 Osaka (JP).  
(81) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の国内保護が可能): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BW, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, EG, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NA, NI,

/ 続葉有 /

(54) Title: DATA COMMUNICATION CONTROL SYSTEM, COMMUNICATION SYSTEM, SERVICE PROVIDING METHOD, AND COMPUTER PROGRAM

(54) 発明の名称: データ通信制御システム、通信システム、サービス提供方法及びコンピュータプログラム



(57) Abstract: A data communication control system, a communication system, a service providing method, and a computer program which provide a service such as a game performed by changing the number of points used as a gamble point, from a game server using a web server computer to a user terminal and issue a code string used as a keyword via various media such as the Internet, various shops, journals, the TV broadcast, and the radio broadcast, so that a user who has acquired the issued code string transmits the code string from the user terminal to a game server and the game server assigns a point necessary for providing the service to the user according to the received code string.

(57) 要約: 例えば賭点として用いられる点数を変化させて実施するゲーム等のサービスを、ウェブサーバコンピュータを用いたゲームサーバからユーザ端末へ提供する一方で、インターネット、各種店舗、雑誌、並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、キーワードとして用いられる符号列を発行し、発行された符号列を入手し

/ 続葉有 /

WO 2004/088556 A1



NO, NZ, OM, PG, PH, PL, PT, RO, RU, SC, SD, SE, SG,  
SK, SL, SY, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ,  
VC, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

NL, PL, PT, RO, SE, SI, SK, TR), OAPI (BF, BJ, CF, CG,  
CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

添付公開書類:

— 国際調査報告書

(84) 指定国 (表示のない限り、全ての種類の広域保護が  
可能): ARIPO (BW, GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL,  
SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア (AM, AZ, BY, KG,  
KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ (AT, BE, BG, CH, CY,  
CZ, DE, DK, EE, ES, FI, FR, GB, GR, HU, IE, IT, LU, MC,

2文字コード及び他の略語については、定期発行される  
各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語  
のガイダンスノート」を参照。

## 明 細 書

データ通信制御システム、通信システム、サービス提供方法及びコンピュータプログラム

## 技術分野

本発明は、プログラムまたはデータを記録しているプログラム等記録サーバを有し、該プログラム等記録サーバに記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介してユーザ端末に実行させ得る、又は記録されたプログラムをユーザ端末にダウンロードさせて実行させ得るデータ通信制御システム、そのシステムが適用されるサービス提供方法、及びそのシステムを実現するためのコンピュータプログラムに関する。

## 背景技術

産業の発展に不可欠な商品売買などの商行為においては、販売促進活動、集客活動などが極めて重要であり、インターネットを利用した広告宣伝や商品説明、各種店舗におけるイベント、雑誌やテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じた広告等、の販売促進活動及び集客活動並びに各種サービスの提供及び商品の販売が行われている。

近年におけるインターネットの発展はめざましく、前述のような様々な媒体を利用した販売促進活動などが活発に展開されている中で、インターネットを利用した販売促進活動の占める割合が拡大している。

たとえば、サービスの提供としてインターネットを利用して、いわゆるオンラインゲームなどのように、オンラインでリアルタイムに実行されるオンラインプログラムが実行され、その画面を表示し

ているフレームの周辺にバナー広告を表示するという形態での販売促進活動が行われている。

また、インターネットの発展に伴い、インターネット環境を通じて商品購入などが容易に行えるようになりつつあるけれども、各種店舗における販売活動に関しては、顧客である需要者に来店してもらい、商品を購入してもらうことも販売活動においては重要である。

しかしながらサービスとして提供されるオンラインゲームを実行する使用者が、フレームの周辺に表示されているバナー広告を能動的に閲覧し、またバナー広告のリンク先となるウェブページに能動的にアクセスすることは希であり、十分な広告効果があるとは言えない。

また、各種店舗運営者においては、インターネットでの販売活動だけでなく、実際に各種店舗に顧客が来店することを希望するけれども、来店を促進するような販売促進活動を効果的に展開することが困難である。

本発明は斯かる事情に鑑みてなされたものであり、インターネットなどの媒体を通じて、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得るデータ通信制御システム、通信システム、サービス提供方法及びコンピュータプログラムの提供を目的とする。

#### 発明の開示

第1発明は、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、該記録手段に記録されたプログラムを通信回線を介してユーザ端末に実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータをユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、符号列を発行すると共に該符号列を前記データ通信制御手段に送信する符号列発行手段と、通信回線を介し

て前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、又はデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システムである。

本発明に従えば、データ通信制御システムは、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、該記録手段に記録されたプログラムを通信回線を介してユーザ端末に実行させ得る又は記録されたプログラムまたはデータをユーザ端末にダウンロードさせ得るデータ通信制御手段とを備える。

前記データ通信制御システムは、たとえばキーワードやパスワードなどとして用いられる符号列を発行すると共に該符号列を前記記録手段にデータとして送信する符号列発行手段と、通信回線を介して前記ユーザ端末から符号列が送信された場合に該符号列を受信する手段である符号列受信手段と、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じて所定の条件に適合するか否かを判定する手段である符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する手段である許可手段とを備える。

本発明のデータ通信制御システムでは、符号列発行手段は、例えば商品等提供者である広告主に対してキーワードなどとして用いられる符号列を発行し、広告主はインターネット・各種店舗・雑誌並

びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、顧客となるであろう商品等提供対象者であるユーザ端末を操作する使用者にこの符号列を告知し認識させ、発行された符号列を入手した商品等提供対象者である使用者は、符号列を携帯電話機などのユーザ端末からインターネット等の通信回線を介して、符号列を受信する符号列受信手段へ送信し、送信された符号列を符号列受信手段が受信し、受信した符号列が、符号列発行手段によって発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを符号列判定手段が判定し、前記所定の条件に適合する場合に、符号列を送信したユーザ端末においてプログラムの実行、継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを許可手段が許可する。

この構成により、商品等提供対象者は、例えばゲームプログラム等のプログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を目的として、または音楽などを内容とするデータや電子書籍などのデータのダウンロードを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち符号列を含む広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

また受信した符号列が所定の条件に適合するか否か、例えば受信した符号列が広告主に発行した符号列と同一であるか否かを判定することにより、符号列の正当性を判定することができるので、不当な符号列を送信した使用者がプログラムの実行、実行しているプロ

プログラムの継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを行うことを防止することが可能である。

したがって、商品等提供対象者である使用者は、正当な符号列を入手し、送信しなければ、ユーザ端末においてゲームプログラムなどのプログラムを実行させることができない、または継続してゲームプログラムを実行させることができないので、あるいは音楽や電子書籍などのデータをダウンロードすることができないので、符号列を積極的に見つけ出しては記憶又は媒体に記録し、また符号列が入手できる店舗などを積極的に訪れることとなり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得ることとなる。

ここで、上記各手段は、一又は二以上のサーバ装置として構成される。

前記各手段が一のサーバ装置として構成されている場合には、前記各手段における各処理を一元的に管理することができるので、複数の装置を管理する必要が無く、管理作業に要する作業量を軽減することが可能であり、処理速度も向上し、更に複数の装置を用意する必要がないため費用の負担を軽減することが可能である。

前記各手段が二以上のサーバ装置として構成されている場合であっても、互いに遠隔的に配置されることなく、近接して設置されている場合にも、各処理を一元的に管理することが可能であり、管理作業に要する作業量を軽減することができる。

第2発明は、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を通知可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介してユーザ端末から実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、通信回線を介

して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システムである。

本発明に従えばデータ通信制御システムは、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を通知可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介してユーザ端末から実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備える。

前記データ通信制御システムは、通信回線を介して前記ユーザ端末から符号列が送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備える。

インターネット等の通信回線に接続し、商品等提供者である広告主が管理する第一のサーバは、キーワードなどとして用いられる符号列を、通信回線に接続する携帯電話機などのユーザ端末を操作する、顧客となるであろう商品等提供対象者である使用者に発行し、発行された符号列を入手した使用者がユーザ端末から通信回線を介して符号列を、符号列を受信する符号列受信手段に送信した場合に受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定し、受信した

符号列が所定の条件に適合する場合にデータ通信制御手段では、符号列を送信したユーザ端末にプログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する。

この構成により、商品等提供対象者である使用者は、例えばゲームプログラム等のプログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち符号列を含む広告が示されているウェブページへのアクセス等を行うことになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

また受信した符号列が所定の条件に適合するか否か、例えば受信した符号列が第一のサーバから発行された符号列と同一であるか否かを判定することにより、符号列の正当性を判定することができるので、不当な符号列を送信した使用者がプログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを行うことを防止することが可能である。

したがって、商品等提供対象者である使用者は、正当な符号列を入手し、送信しなければ、ユーザ端末においてゲームプログラムなどのプログラムを実行させることができない。

または継続してゲームプログラムを実行することができないので、あるいは音楽や電子書籍などのデータをダウンロードすることができないので、符号列を強く認識したり、符号列が入手できる店舗などを積極的に訪れることとなり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得ることとなる。

第3発明は、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を送信可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介して前記ユーザ端末に実行させ得る、又は前記記録手段からプログラムを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、前記第一のサーバから送信された符号列を受信及び記録させ、前記記録させた符号列を前記ユーザ端末から所定の送信先に送信させるための管理プログラムを、前記プログラムを実行させる前記ユーザ端末に予めダウンロードさせて実行させる手段と、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システムである。

本発明に従えばデータ通信制御システムは、プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を送信可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介して前記ユーザ端末に実行させ得る、又は前記記録手段からプログラムを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備える。

前記データ通信制御システムは、前記第一のサーバから送信された符号列を受信及び記録させ、前記記録させた符号列を前記ユーザ端末から送信させるための管理プログラムを、前記プログラムを実行させる前記ユーザ端末に予めダウンロードさせて実行させる手段

と、通信回線を介して前記ユーザ端末から所定の送信先に送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記オンラインプログラムの実行又は実行しているオンラインプログラムの継続を許可する許可手段とを備えることを特徴とする。

例えば商品等提供者である広告主が管理する第一のサーバから送信された符号列をデータとして受信させ、符号列を記録させ、記録させた符号列をユーザ端末から送信させるための管理プログラムを、プログラムを実行させるユーザ端末に予めダウンロードさせて実行させておく。

インターネット等の通信回線に接続する第一のサーバは、キーワードとして用いられる符号列を、通信回線に接続するユーザ端末に発行・送信し、このユーザ端末に記録させる。

そして、プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを行うときにこの符号列が、符号列を受信する符号列受信手段に送信され、受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを符号列判定手段が判定し、受信した符号列が所定の条件に適合する場合に符号列を送信したユーザ端末においてプログラムの実行、継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを許可手段が許可する。

この構成により、使用者は、例えばゲームプログラム等のプログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を目的として、または音楽などを内容とするデータや電子書籍などのデータのダウンロードを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち符号列を含む広告が示されているウェブページへのア

クセス等を行うことになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

しかもデータとして符号列の授受を、自動的にまたは使用者の指示により行うため、使用者が特に注意を払わなくても符号列の誤転記、誤入力などがなく、操作が簡便になる。

更に、受信した符号列が所定の条件に適合するか否か、例えば受信した符号列が第一のサーバから発行された符号列であるか否かを判定することにより、符号列の正当性を判定することができるので、不当な符号列を送信した使用者がプログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を行うことを防止することが可能である。

第4発明は、第1～第3発明のいずれかひとつに記載のデータ通信制御システムにおいて、前記プログラムは、ユーザに関連づけられた点数に応じて開始又は継続するプログラムであり、前記プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可する許可手段は、前記符号列に応じて前記点数を変化させることを特徴とする。

本発明に従えば、前記プログラムは、ユーザに関連づけられた点数に応じて開始又は継続するプログラムである。

前記プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可する許可手段は、前記符号列に応じて持ち点を変化させる手段である。

ユーザに関連付けられた点数が変化すると共に点数に応じて開始又は継続するプログラムとして、例えば進行に伴いユーザに関連付けられた点数である持ち点を減算して持ち点がなくなったら終了となるポーカーゲームやルーレット等のゲームプログラムをユーザ端末に提供し、符号列が適合する条件に応じた点数を持ち点としてそ

のゲームプログラムを実行する使用者に付与し、持ち点を付与された使用者がゲームプログラムの実行又は継続を行うことを許可する。

この構成により、使用者は、ゲームプログラムを実行又は実行しているゲームプログラムを継続することを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動を行うことになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、特に送信した符号列に応じて異なる値の持ち点が付与されるようにすることにより、使用者は送信した符号列により付与される持ち点が上下するので、持ち点の付与についてもゲーム性が生じるという新たなゲームを提供することが可能である。

尚、実行するプログラムが、例えば進行に伴い持ち点を加算し、所定の持ち点を越えたら終了となるゲームプログラムの場合、符号列に応じた点数を持ち点として使用者又はユーザ端末の持ち点から減じるものとすれば良い。

第5発明は、第4発明に記載のデータ通信制御システムにおいて、前記ユーザ端末を操作する使用者又はユーザ端末を識別する識別情報と、該識別情報により識別される前記使用者又はユーザ端末の点数とを対応付けて記録する点数管理手段と、符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段と、前記ユーザ端末から受信した符号列に対応する点数を、前記符号列情報管理手段から抽出する抽出手段とを備え、前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段は、前記抽出手段により抽出された点数に基づいて、前記点数管理手段にて前記識別情報に対応付けられている点数を変化させることを特徴とする。

本発明に従えば、データ通信制御システムは、前記ユーザ端末を操作する使用者又はユーザ端末を識別する識別情報と該識別情報により識別される前記端末使用者又はユーザ端末の点数とを対応付けて記録する点数管理手段と、符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段と、前記ユーザ端末から受信した符号列に対応する点数を、前記符号列情報管理手段から抽出する抽出手段とを備える。

前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段は、抽出手段により抽出された点数に基づいて、前記点数管理手段にて前記識別情報に対応付けられている点数を変化させる手段とを備える。

点数が変化すると共に点数に応じて開始又は継続するプログラムとしてゲーム、例えば賭点として用いられる点数を低減して点数がなくなったら終了となるポーカーゲーム等のゲームプログラムをユーザ端末に提供し、ゲームの提供を受けるユーザ端末の利用者は、インターネット、各種店舗、雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、キーワードとして発行される符号列を入手し、符号列をユーザ端末から符号列受信手段へ送信する。

そして、受信した符号列に基づいて、符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段から点数を抽出し、抽出した点数に基づいてゲームを実行するために必要な持ち点を変化、例えば点数を低減して持ち点なくなったら終了となるプログラムの場合、点数管理手段に記録されている識別情報に対応付けられた点数が持ち点に加算される。

ここで持ち点に加算される点数は符号列情報管理手段に符号列に対応付けて記録されているので、符号列情報管理手段に記録されて

いる符号列と点数との対応関係を変更することで、容易に符号列に応じて付与される点数を変更することが可能であり、しかも符号列と点数との関係の変更を頻繁に行うことにより、不正に入手した符号列に基づいて点数を加算するというような不正行為に対する防止効果が向上する。

第6発明は、第5発明に記載のデータ通信制御システムにおいて、前記識別情報に基づいて符号列を生成する符号列生成手段を更に備え、前記点数管理手段は、識別情報と該識別情報に基づいて生成された符号列と点数とを対応付けて記録することを特徴とする。

本発明に従えば、データ通信制御システムは、前記識別情報に基づいて符号列を生成する符号列生成手段を有する。

前記点数管理手段は、識別情報と該識別情報に基づいて生成された符号列と点数とを対応付けて記録するようになっている。

識別情報に基づいて符号列を自動的に生成することにより、符号列を決定するために要する人為的作業を軽減することが可能となり、生成した符号列及び点数を対応付けて点数管理手段に記録することで、符号列の生成に用いられた識別情報に基づいて点数の抽出の可否を決定すれば、識別情報にて識別される夫々の使用者に対して符号列を発行することができるため、例えば予め会員として識別情報を登録している夫々の使用者にのみ用いることができる符号列を発行することができるので、会員を優遇する制度を確立し、数多くの使用者を会員として確保することが可能となり、更には夫々の使用者にのみ用いることができる符号列に対応付けられた点数を、誰でも用いることができる符号列に対応付けられた点数より高く設定することで、会員をより一層優遇することが可能となる。

第7発明は、第5発明または第6発明に記載のデータ通信制御システムにおいて、前記点数管理手段は、点数の変化に関連した符号

列の履歴を、識別情報に対応付けて記録しており、前記識別情報に対応付けて記録されている履歴に基づいて、前記所定の条件を決定することを特徴とする。

本発明に従えば、前記点数管理手段は、点数の変化に用いられた符号列の履歴を、識別情報に対応付けて記録しており、前記識別情報に対応付けて記録されている履歴に基づいて、前記所定の条件を決定するようになっている。

点数の変化に用いられた符号列の履歴を記録し、記録した履歴に基づいて、所定の条件を決定することにより、使用されたことが履歴として記録されている符号列に対して、プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可又は禁止することができるので、使用者が同じ符号列を何度も送信することで持ち点を変化させることを防止することが可能となる。

第8発明は、第5～第7発明のいずれかひとつに記載のデータ制御システムにおいて、前記点数管理手段は、符号列に対応付けて有効期間に関するデータを記録しており、前記符号列に対応付けて記録されている有効期間に関するデータに基づいて、前記所定の条件を決定する条件決定手段を備えることを特徴とする。

本発明に従えば、前記点数管理手段は、符号列に対応付けて有効期間に関するデータを記録しており、前記符号列に対応付けて記録されている有効期間に関するデータに基づいて、前記所定の条件を決定する手段を備える。

符号列に対応付けられた有効期間に基づいて、所定の条件を決定することにより、使用者は符号列を速やかに入手し、入手した符号列を速やかに送信しなければ得られた点数にて持ち点が変わらなくなるので、使用者に符号列の早期入手及び早期送信を促し、短期的な集客力を高めることが可能となる。

尚、上記いずれのシステムも、例えば携帯電話機及びPDA (Personal Digital Assistants) 等の携帯型のコンピュータをユーザ端末として想定することで、その場合、使用者はユーザ端末を携帯して移動することができるので、能動的に出向かなければならない店舗等の媒体から発行される符号列を容易に入手し、送信することが可能となり、ユーザ端末の使用者の利便性が高くなり、使用者の移動が必要な場所での集客力も向上する。

第9発明は、第5～第8発明のいずれかひとつに記載のデータ通信制御システムにおいて、前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を入力させ、入力された属性情報を送信させる属性情報送信手段を備え、前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を受信した場合に、該属性情報を識別情報に対応付けて前記点数管理手段に記録する手段と、該点数管理手段に、対応付けて記録されている点数が所定の数値条件を満足し、属性情報に対応付けて記録されている識別情報により識別される使用者に対して、特典を付与させる特典付与手段とを備えることを特徴とする。

本発明に従えば、データ通信制御システムは、前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を入力させ、入力された属性情報を、送信させる属性情報送信手段を備える。

前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を受信した場合に、該属性情報を識別情報に対応付けて前記点数管理手段に記録する手段と、該点数管理手段に、対応付けて記録されている点数が所定の数値条件を満足し、属性情報に対応付けて記録されている識別情報により識別される使用者に対して、特典を付与させる手段とを備える。

点数が所定の数値条件、例えば所定値以上となった使用者に対し

て、点数との交換等の方法にて、商品の贈呈等の特典を付与させる処理を行うことにより、使用者にとってはプログラムを使用する動機付けとなるので、プログラムの使用を促すことが可能であり、また使用者が特典を得るためには、住所、年齢、性別及び趣味等の属性を示す属性情報をユーザ端末に入力し、送信するという処理を行わなければならないという制限事項を設けることで、使用者が能動的に属性の登録を行うようになるので、使用者の属性を、例えばアンケート等の手法と比べて容易に把握することができる。

第10発明は、サービスの提供に用いられ、ユーザ端末と通信回線を介して通信可能なサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備える通信システムであって、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可する許可手段とを更に備えることを特徴とする通信システム。

本発明に従えば通信システムは、サービスの提供に用いられ、ユーザ端末と通信回線を介して通信可能なサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備える。

前記通信システムは、通信回線を介して前記ユーザ端末から符号列が送信された符号列を受信する符号列受信手段と、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービ

スの提供又は提供しているサービスの継続を許可する許可手段とを更に備えることを特徴とする。

キーワードとして用いられる符号列を発行・出力すると共にこの符号列をサービスサーバに送信し、インターネット・各種店舗・雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて発行された符号列を入手した者は、ユーザ端末を操作してコンピュータを用いたサービスサーバへ符号列を送信し、サービスサーバでは、受信した符号列に基づいて、ゲームの提供及び音楽のダウンロード等のサービスを提供することにより、サービスを受ける者は、サービスを受けるために、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって個人に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

第11発明は、サービスの提供に用いられるサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備え、前記サービスサーバと通信回線を介して通信するユーザ端末にサービスを提供するサービス提供方法であって、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信し、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信し、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定し、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービス

の提供又は提供しているサービスの継続を許可することを特徴とするサービス提供方法である。

本発明に従えば、サービス提供方法では、サービスの提供に用いられるサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備え、前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備え、前記サービスサーバと通信回線を介して通信するユーザ端末にサービスを提供するサービス提供方法である。

前記サービス提供方法では、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信し、通信回線を介して前記ユーザ端末から符号列が送信された場合に該符号列を受信し、前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定し、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可する。

例えば商品等提供者である広告主に対してキーワードとして用いられる符号列を発行し、出力すると共に該符号列をサービスサーバに送信し、インターネット・各種店舗・雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて発行した符号列を入手した、顧客となるであろう商品等提供対象者であるユーザ端末を操作する使用者は、ユーザ端末を操作してコンピュータを用いたサービスサーバへ符号列を送信し、サービスサーバでは、受信した符号列に基づいてゲームの提供及び音楽のダウンロード等のサービスを提供することにより、サービスを受ける者は、サービスを受けるために、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例

えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって個人に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

第12発明は、ユーザ端末と通信回線を介して通信するデータ通信制御手段を備えるコンピュータに、前記ユーザ端末にプログラムまたはデータを提供させるコンピュータプログラムであって、コンピュータに、符号列発行手段から送信された符号列を受信させる手順と、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信した場合に、前記受信した符号列が前記符号列発行手段から送信された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定させる手順と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合するときに、前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可させる手順とを実行させることを特徴とするコンピュータプログラムである。

本発明に従えば、ユーザ端末と通信回線を介して通信するデータ通信制御手段を備えるコンピュータに、前記ユーザ端末にプログラムを提供させるコンピュータプログラムは、コンピュータに、符号列発行手段から送信された符号列を受信させる手順と、通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信した場合に、前記受信した符号列が前記符号列発行手段から送信された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定させる手順と、前記受信した符号列が前記所定の条件に適合するときに、前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可させる手順と

を実行させる。

ウェブサーバコンピュータ等のコンピュータにて実行することで、例えば賭点として用いられる持ち点を低減して実施するポーカー等のゲームを、ユーザ端末へ提供する一方で、インターネット・各種店舗・雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、キーワードとして用いられる符号列を、例えば商品等提供者である広告主を介して、顧客となるであろう商品等提供対象者である使用者に発行し、発行された符号列を入手した使用者は、符号列をユーザ端末から送信し、ユーザ端末から受信した符号列に基づいて使用者へのゲーム等のプログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可することにより、使用者は、ゲームを実行又は実行しているプログラムを継続するために、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって商品等提供者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る。

#### 図面の簡単な説明

第1図は本発明のデータ通信制御システムを用いた事業形態を概念的に示す説明図、第2図は本発明のデータ通信制御システムの構成を示すブロック図、第3図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバが備える持ち点データベースの記録内容を概念的に示す説明図、第4図は本発明のデータ通信制御システム

にて用いられるゲームサーバが備える点数データベースの記録内容を概念的に示す説明図、第 5 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバの機能ブロック図、第 6 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及び管理用サーバの符号列登録処理を示すフローチャート、第 7 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及び広告主サーバの符号列出力処理を示すフローチャート、第 8 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の持ち点加算処理を示すフローチャート、第 9 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の持ち点加算処理を示すフローチャート、第 10 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるユーザ端末から出力される符号列要求情報を示す説明図、第 11 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるユーザ端末から出力されるゲームの初期画像を示す説明図、第 12 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の特典付与処理を示すフローチャート、第 13 図は本発明のゲームサーバが備える点数データベースの記録内容を概念的に示す説明図、第 14 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及び管理用サーバの識別子登録処理を示すフローチャート、第 15 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及び広告主サーバの符号列出力処理を示すフローチャート、第 16 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の持ち点加算処理を示すフローチャート、第 17 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ及びユーザ端末の管理プログラムダウンロード処理を示すフローチャート、第 18 図は本発明のプログラム制御システムにて用いられるゲームサーバ、ユーザ端末

及び広告主サーバの符号列送受信処理を示すフローチャートである。

発明を実施するための最良の形態

以下、本発明をその実施の形態を示す図面に基づいて詳述する。

実施の形態 1.

第 1 図は本発明のデータ通信制御システムデータ通信制御システムを用いた事業形態を概念的に示す説明図である。

第 1 図に示す本発明のデータ通信制御システムでは、インターネット等の通信回線 1000 に接続するウェブサーバコンピュータを用いたゲームサーバ 100 から、ポーカー、ダイス、スロット及びルーレット等のゲームを実行するためのオンラインプログラムとしてゲームプログラム 110 を提供している。

そして通信回線 1000 に接続する携帯電話機等のユーザ端末 200 を操作し、遊技を行う使用者 20 は、ゲームサーバ 100 に記録されているゲームプログラム 110 を実行又はゲームサーバ 100 からゲームプログラム 110 をダウンロードすることにより、ゲームの提供を受けることができる。

またゲームプログラム 110 以外のプログラム、音楽などを内容とするデータや電子書籍などのデータをダウンロードすることも可能である。

なおオンラインプログラムとして使用者 20 に提供されるゲームプログラム 110 は、使用者 20 に関連付けられた点数である持ち点が増減すると共に持ち点に応じて開始又は継続されるプログラムである。

ゲームサーバ 100 は、サービス事業体 10 により管理されており、サービス事業体 10 では、ゲームサーバ 100 以外にもゲーム

サーバ１００と通信することが可能な管理用サーバ３００を管理している。

そして管理用サーバ３００の操作を担当する担当者は、管理用サーバ３００を操作してゲームサーバ１００に記録されている様々な情報の取込及び更新等の管理を行う。

サービス事業体１０は、ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の媒体を介して様々な広告及びサービス等の役務の提供及び商品の販売等の商業行為を行う商品等提供者となる広告主等の商業体４０と提携しており、広告主等の商業体４０は、通信用のコンピュータを用いた広告主サーバ４００を管理し、広告主サーバ４００は通信回線１０００を介してゲームサーバ１００と通信する。

このように本発明のデータ通信制御システムは異業種間での業務提携を促進し、総合的な産業の発展に寄与するものである。

なおここではゲームをサービスとして提供するデータ通信制御システムを実施の形態として説明するが、本発明はゲーム以外のサービスの提供にも適用することが可能であり、その場合、ゲームサーバ１００はサービスを提供するサービスサーバとして用いられる。

第２図は本発明のデータ通信制御システムの構成を示すブロック図である。

ゲームサーバ１００は、装置全体を制御するＣＰＵ(Central Processing Unit) １０１、本発明のコンピュータプログラム２００１及びデータ等の各種情報を記録したＣＤ－ＲＯＭ(Compact Disc Read Only Memory) 等の記録媒体２０００からコンピュータプログラム２００１及びデータ等の各種情報を読み取るＣＤ－ＲＯＭドライブ等の補助記憶手段１０２、補助記憶手段１０２により読み取ったコンピュータプログラム２００１及びデータ等の各種情報を記録

するハードディスク及びRAID (Redundant Arrays of Inexpensive Disks). 等のプログラム記録手段103、情報を一時的に記憶するRAM (Random Access Memory) 104並びに通信回線1000に接続するモデム及びルータ等のデータ通信制御手段105を備えている。

そしてプログラム記録手段103から本発明のコンピュータプログラム2001を読み取り、RAM104に記憶させてCPU101により実行することで、ウェブサーバコンピュータは、ゲームサーバ100として動作する。

なおプログラム記録手段103には、ユーザ端末200からウェブページを出力させるためにcompactHTML (compact Hyper Text Markup Language)等のマークアップ言語で記述された情報及びユーザ端末200から出力されたウェブページを介して提供するJAVA (登録商標)等のプログラム言語で記述された様々なゲームプログラム110が記録されている。

また本発明のコンピュータプログラム2001を実行させるべく予めユーザ端末200にダウンロードさせる管理プログラム111が記録されている。

なお管理プログラム111を用いる形態については、後述する実施の形態3. にて説明する。

さらにプログラム記録手段103の記録領域の一部は、ユーザ端末200を操作して顧客となるであろう商品等提供対象者となる使用者20のデータ又はユーザ端末を識別する識別情報と該識別情報により識別される使用者20のデータ又はユーザ端末200の持ち点とを対応付けて記録する点数管理手段である持ち点データベース (持ち点DB) 112及びキーワードとして用いられる符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段である点数データベ

ース（点数DB）113等の各種データベースとして用いられており、CPU101の処理により各種データベースには、必要に応じてアクセスが行われ、情報の記録／読取が行われる。

なおプログラム記録手段103の記録領域の一部を持ち点データベース112及び点数データベース113等の各種データベースとして用いるのではなく、ゲームサーバ100に接続する他の装置の記録領域の一部を持ち点データベース112及び点数データベース113等の各種データベースとして用い、必要に応じてアクセスするようにしてもよい。

ユーザ端末200は、通信処理及び音声処理等の各種処理を制御するCPU201、各種処理に必要なプログラム及びデータ等の情報を記録するROM202並びにRAM203を備えている。

さらにCPU201は、音声信号の入出力及び送受信を制御する通信制御部204を制御しており、通信制御部204は、デジタル音声信号及びゲームプログラム110等の情報を、通信回線1000を介して送受信するアンテナ等のデータ通信制御手段205を制御する。

また通信制御部204は、スピーカ等の音声出力手段206及びマイク等の音声入力手段207に出力又は入力される音声信号の変換処理を行う音声処理手段208を制御する。

音声処理手段208による変換処理とは、音声出力手段206から出力すべくデジタル信号をアナログ信号に変換する処理、及び音声入力手段207から入力されたアナログ音声信号をデジタル音声信号に変換する処理である。

そしてユーザ端末200はCPU201の制御により、符号列及び各種命令等のキー入力を受け付ける押し釦等のキー入力手段209から入力を受け付け、キー入力された情報及び送受信する情報等

の各種情報を表示する液晶ディスプレイ等の表示手段 210 に必要な情報を表示させる。

管理用サーバ 300 は、CPU 301、記録手段 302、RAM 303、データ通信制御手段 304、キーボード及びマウス等の入力手段 305 並びにモニタ及びプリンタ等の出力手段 306 を備えている。

なお管理用サーバ 300 は、ゲームプログラム 110 の実行に必要な符号列を発行させる符号列発行手段 310 等の各種手段を、例えば CPU 301 の制御により実行することで様々な処理を実現する各種プログラム手段として記録手段 302 に記録する形態で備えている。

広告主サーバ 400 は、CPU 401、記録手段 402、RAM 403、データ通信制御手段 404、入力手段 405 及び出力手段 406 を備えている。

なお広告主サーバ 400 は、ゲームプログラム 110 の実行に必要な符号列を発行する符号列発行手段 410 等の各種手段を、例えば CPU 401 の制御により実行することで様々な処理を実現する各種プログラム手段として記録手段 402 に記録する形態で備えている。

次にゲームサーバ 100 が備える各種データベースの記録内容について説明する。

第 3 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 が備える持ち点データベース 112 の記録内容を概念的に示す説明図である。

持ち点データベース 112 には、使用者 20 又はユーザ端末 200 を識別する識別情報に対応付けて、使用者 20 又はユーザ端末 200 の認証に用いる認証情報、使用者 20 に付与された持ち点、使

用者 20 の属性を示す属性情報及び履歴情報等の各種項目がレコードとして記録されている。

識別情報は、使用者 20 又はユーザ端末 200 を識別するための情報であり、使用者 20 を識別する識別情報としては、氏名又は愛称の他、ゲームサーバ 100 から付与される使用者 ID が用いられ、ユーザ端末 200 を識別する識別情報としては電話番号等の情報が用いられる。

認証情報は、識別情報の漏洩及びユーザ端末 200 の盗難等の使用者 20 が意図しない状況が発生した場合において、他人に識別情報が利用されることを防止するためのパスワードとして用いられる情報である。

持ち点とは、使用者 20 がゲームサーバ 100 から提供されるゲームの実行、実行しているゲームの継続、各種プログラムのダウンロード、又はデータのダウンロード、及びサービス事業体 10 から付与される特典を受けるために必要な点数である。

持ち点は、ゲームの実行及び特典の付与等のサービスの提供を受ける都度、所定の数値が減算され、また後述する方法により符号列をユーザ端末 200 からゲームサーバ 100 へ送信することで、送信した符号列に対応付けられている数値が加算される。

なお持ち点は使用者 20 がゲームを実行した結果により加算される場合もある。

ここで説明する実施の形態では、使用者 20 の持ち点を減算することにより実行するゲームをサービスとして提供する形態を示しているが、本発明はこれに限るものではなく、使用者 20 の持ち点を変化させると共に変化した持ち点に応じて実行又は継続するゲームに適用することが可能である。

例えばゲームを実行する時間又は実行する回数に応じて持ち点が

加算され、持ち点が所定点に到達した時点で終了するゲームに適用することが可能であり、その場合、ゲームの実行又は実行しているゲームの継続を行うべく後述する方法により符号列をユーザ端末 200 からゲームサーバ 100 へ送信することで、送信した符号列に対応付けられている数値が持ち点から減算されることになる。

またゲームを実行することにより持ち点が加算される形態に適用する場合、特典の付与等のサービスを受けた場合にも持ち点が加算されることになる。

属性情報とは、住所、年齢、性別及び趣味等の使用者 20 の属性を示す情報である。

履歴情報とは、使用した符号列の履歴を示すものであり、具体的には、持ち点の加算に使用された符号列が履歴を示すデータとして記録されるので、一人の使用者 20 が同じ符号列を何度も使用することを防止することができる。

第 4 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 が備える点数データベース 113 の記録内容を概念的に示す説明図である。

点数データベース 113 には、キーワードとして用いられる符号列に対応付けて、点数、有効期間及び媒体識別情報等の各種項目がレコードとして記録されている。

符号列とは、キーワードとして発行される情報であり、英字、数字及び記号等の符号の列である。

点数とは、ゲームサーバ 100 がユーザ端末 200 から符号列を受信した場合に、使用者 20 に持ち点として付与される数値である。

有効期間とは、ゲームサーバ 100 がユーザ端末 200 から符号列を受信した場合に、使用者 20 に持ち点として付与されるべきか否かを判断するための基準の一つであり、符号列を受信した時期が、

対応付けて記録されている有効期間内であった場合にのみ符号列に基づいて使用者 20 に持ち点として付与される。

媒体識別情報とは、商業体 40 を識別するための情報であり、記録されている符号列を使用者 20 に発行する権利を有する商業体 40 に予め付与されている媒体識別情報が記録される。

なお一つの符号列を複数の商業体 40 から発行することもあるので、媒体識別情報は複数の場合もある。

次に本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 が備えるハードウェア及びソフトウェアにより実現される各種機能を説明する。

第 5 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 の機能ブロック図である。

ゲームサーバ 100 は、ポーカー、ダイス、スロット及びルーレット等の持ち点を減算して実施するゲームのオンラインプログラムであるゲームプログラム 110 をプログラム記録手段 103 に記録している。

さらにプログラム記録手段 103 に記録されたゲームプログラム 110 を通信回線 1000 を介してユーザ端末 200 に実行させ得る、又は記録されたゲームプログラム 110 をユーザ端末 200 にダウンロードさせて実行させ得るプログラムモジュールとしてゲームプログラム実行手段 121 を備えている。

そして通信回線 1000 を介してゲームサーバ 100 に接続するユーザ端末 200 を操作する使用者 20 は、ゲームサーバ 100 に記録されているゲームプログラム 110 を実行又はゲームサーバ 100 からゲームプログラムをダウンロードすることにより、ゲームを実行することができる。

またプログラム記録手段 103 には、ユーザ端末 200 にダウン

ロードさせて実行することにより、ユーザ端末 200 に、広告主サーバ 40 から送信された符号列をデータとして受信させ、符号列を記録させ、ゲームプログラム 110 の実行又は実行しているゲームプログラム 110 の継続判断を行うときに前記記録させた符号列をユーザ端末 200 から送信させるための管理プログラム 111 が記録されている。

さらに管理プログラム 111 を予めユーザ端末にダウンロードさせて実行させるプログラムモジュールとして管理プログラム実行手段 122 を備えている。

ゲームサーバ 100 は、ゲームプログラム 110 の実行又は実行しているゲームプログラム 110 の継続の可否を所定の条件に基づいて判定するプログラムモジュールとして符号列判定手段 123 を備えている。

なお符号列判定手段 123 がゲームプログラム 110 の実行又は実行しているゲームプログラム 110 の継続の可否の判定に用いる所定の条件は、持ち点データベース 112 において実行又は継続の可否を判定すべきユーザ端末 200 に関する識別情報に対応付けて記録されている符号列の使用の履歴並びに点数データベース 113 において実行又は継続の可否を判定すべきユーザ端末 200 から送信された符号列に対応付けて記録されている有効期間に関するデータに基づいて決定される。

そして符号列判定手段 123 の処理により、ゲームプログラム 110 の実行又は継続を許可する条件に適合していると判定した場合、プログラム実行又は継続許可手段 124 を実行し、遊技を行う使用者 20 へのゲームの実行又は継続を許可すべく、点数データベース 113 から点数を抽出し、使用者 20 に持ち点を加算する処理を実行する。

即ち符号列判定手段 1 2 3 とは、プログラム実行又は継続許可手段 1 2 4 の処理により、点数を抽出することを決定する点数抽出可否決定手段である。

なおプログラムのダウンロード又はデータのダウンロードを行う場合、その許可についてもプログラム実行又は継続許可手段 1 2 4 により行う。

プログラム実行又は継続許可手段 1 2 4 は、使用者 2 0 に持ち点を付与することにより、使用者 2 0 にゲームの提供を許可するプログラムモジュールであり、点数データベース 1 1 3 から符号列に基づいて点数を抽出する点数抽出手段 1 2 4 1 及び点数抽出手段 1 2 4 1 が抽出した点数を持ち点データベース 1 1 2 に記録されている当該使用者 2 0 の持ち点に加算する持ち点変化手段 1 2 4 2 を含んでいる。

持ち点変化手段 1 2 4 2 により持ち点を加算された使用者 2 0 は、新たなゲームプログラム 1 1 0 の実行又は実行しているゲームプログラム 1 1 0 の継続を行うことが可能となる。

なお提供するゲームの形態に応じて、持ち点変化手段 1 2 4 2 は、点数抽出手段 1 2 4 1 が抽出した点数を持ち点から減算する処理を行うようにしてもよい。

またゲームサーバ 1 0 0 は、点数データベース 1 1 3 に記録される符号列に関する処理を実行するプログラムモジュールとして、点数データベース 1 1 3 に記録するための符号列を生成する符号列生成手段 1 2 5 と、符号列及びデータ通信制御手段 1 0 5 を介して受信した点数を対応付けて点数データベース 1 1 3 に記録させる符号列及び点数記録手段 1 2 6 と、点数データベース 1 1 3 に記録している符号列を例えばデータ通信制御手段 1 0 5 を介して広告主等の商業体 4 0 に発行する符号列発行手段 1 2 7 とを備えている。

また通信回線 1 0 0 0 を介してユーザ端末 2 0 0 から送信された符号列を受信する符号列受信手段 1 2 8 を備えている。

さらにゲームサーバ 1 0 0 は、使用者 2 0 に関する処理として、使用者 2 0 の住所、年齢、性別及び趣味等の属性情報を入力させ、入力させた属性情報の送信を要求させるプログラムモジュールである属性情報要求手段 1 2 9 と、属性情報要求手段 1 2 9 の要求に対して送信され受信した属性情報を持ち点データベース 1 1 2 に記録させるプログラムモジュールである属性情報記録手段 1 3 0 と、持ち点データベース 1 1 2 に記録されている持ち点に応じて、使用者 2 0 に対し、商品の贈呈等の特典を付与する処理を実行するプログラムモジュールである特典付与手段 1 3 1 とを備えている。

次に本発明のデータ通信制御システムにて用いられる各種装置の処理を説明する。

第 6 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 1 0 0 及び管理用サーバ 3 0 0 の符号列登録処理を示すフローチャートである。

サービス事業体 1 0 では、例えば広告主等の商業体 4 0 から点数データベース 1 1 3 に新たな符号列の登録を依頼された時に、点数データベース 1 1 3 を更新する。

そしてサービス事業体 1 0 にて管理用サーバ 3 0 0 の操作を担当する担当者は、キーワードとして用いられる符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す夫々の情報を対応付けて管理用サーバ 3 0 0 に入力する。

管理用サーバ 3 0 0 では、CPU 3 0 1 の制御に基づいて、符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す情報の入力を入力手段 3 0 5 により受け付け (S 1 0 1)、受け付けた符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す情報を、符号列発行手段 3 1 0 の処

理により発行し、出力する共に符号列を記録するプログラム記録手段 103 を有するゲームサーバ 100 に、データ通信制御手段 304 によりデータとして送信する (S102)。

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、管理用サーバ 300 から送信された符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す情報をデータ通信制御手段 105 により受信して符号列受信手段 128 の処理によりコンピュータプログラム 2001 の処理の対象として受信し (S103)、符号列及び点数記録手段 126 の処理により、受信した符号列、点数、媒体識別情報及び有効期間を示す情報を対応付けたレコードとして点数データベース 113 に記録する (S104)。

このようにして点数データベース 113 の記録内容は更新される。

また更新を依頼した商業体 40 は、管理用サーバ 300 から発行し、出力された符号列を受け取り、ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を介して、新たな符号列として使用者 20 に対し発行する。

第 7 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 及び広告主サーバ 400 の符号列出力処理を示すフローチャートである。

前述したように管理用サーバ 300 から発行し、出力した符号列を直接商業体 40 に送らない場合、また管理用サーバ 300 に更新を依頼した商業体 40 と異なる商業体 40 が符号列の発行を受ける場合、様々な媒体を介して広告及びサービス等の役務の提供及び商品の販売等の商業行為を行う広告主等の商業体 40 は、広告主サーバ 400 が備えるモニタ及びプリンタ等の出力手段 406 から、使

用者 20 に発行する符号列を出力させることが必要となる。

符号列を出力させるため、広告主サーバ 400 を操作する担当者は、広告主サーバ 400 を操作してゲームサーバ 100 に接続し、出力させるべき符号列の送信を要求する命令である符号列要求情報を送信させる。

商業体 40 の担当者は、符号列要求情報を送信させる操作として、媒体識別情報の入力及び符号列要求情報を送信させる命令の入力を、広告主サーバ 400 に対して行う。

なお商業体 40 を特定する媒体識別情報については、広告主サーバ 400 に予め登録しておくことにより、入力を省略することが可能である。

広告主サーバ 400 では、媒体識別情報及び符号列要求情報を送信させる命令の入力を入力手段 405 により受け付け (S201)、媒体識別情報を含む符号列要求情報をゲームサーバ 100 へデータ通信制御手段 404 により送信する (S202)。

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、広告主サーバ 400 から送信された媒体識別情報を含む符号列要求情報をデータ通信制御手段 105 により受信し (S203)、受信した符号列要求情報に含まれる媒体識別情報を検索キーとして、点数データベース 113 から符号列及び有効期間を示す情報を抽出し (S204)、抽出した符号列及び有効期間を示す情報を、符号列発行手段 127 の処理により広告主サーバ 400 に発行すると共に発行した符号列をゲームサーバ 100 内のプログラム記録手段 103 に記録されている符号列及び点数記録手段 126 に内部データとして通知する (S205)。

なお当実施の形態において、ステップ S205 の符号列発行手段

127により符号列及び有効期間を示す情報を広告主サーバ400に発行する処理とは、符号列及び有効期間を示す情報を、通信回線1000に接続するデータ通信制御手段105により電子メール等の方法にて広告主サーバ400へ送信することで商業体40に通知する処理を示すが、符号列及び有効期間を示す画像をファクシミリ通信により発行することで商業体40に通知する処理並びに符号列及び有効期間を示した文書を郵送にて発行させることで商業体40に通知する処理等の処理であっても良い。

また符号列をゲームサーバ100内の符号列及び点数記録手段126に通知する処理とは、符号列の発行が完了したことをゲームサーバ100に認識させる処理であり、符号列及び点数記録手段126では、必要に応じて発行が完了したことを点数データベース113に記録する。

なお符号列の発行が完了したことをゲームサーバ100が認識することができ、点数データベース113に記録する必要がないのであれば、発行した符号列を通知するプログラムモジュールは、符号列及び点数記録手段126以外のプログラムモジュールであってもよい。

さらにゲームサーバ100と異なる装置に、符号列発行手段127に相当する機能を持たせる形態であっても良く、そのような形態の場合、符号列発行手段127に相当する機能を備える装置では、予め記録されている符号列を広告主サーバ400に発行し、出力すると共に発行した符号列をゲームサーバ100にデータとして送信することにより通知する。

そしてゲームサーバ100では、通知された符号列を符号列及び点数記録手段126の処理により、点数データベース113に記録する。

広告主サーバ４００では、ＣＰＵ４０１の制御に基づいて、符号列及び有効期間を示す情報をデータ通信制御手段４０４により受信し（Ｓ２０６）、受信した符号列及び有効期間を示す情報を符号列発行手段４１０の処理により出力手段４０６から出力する（Ｓ２０７）。

そして出力された符号列は、ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の媒体を介して使用者２０に発行される。

使用者２０への符号列の発行方法としては、使用者２０が操作するユーザ端末２００により送受信される電子メールのメールアドレスを予め広告主サーバ４００に登録しておき、広告主サーバ４００が符号列を受信した時に、登録しているメールアドレスにて示される送信先、即ちユーザ端末２００へ自動的に符号列を電子メールとして送信するようにしてもよい。

なおステップＳ２０７における出力手段４０６からの出力としては、モニタである出力手段４０６への表示を示すが、プリンタである出力手段４０６からの印刷であってもよい。

プリンタである出力手段４０６から印刷させる場合、符号列及び有効期間を示す情報を全て印刷するのではなく、符号列のみでもよく、更に印刷する形式としては、予め様式が作成されている店舗の掲示用の広告、配布用のちらし及び葉書並びにレシート等の用紙に印刷するようにしてもよい。

またモニタである出力手段４０６に表示された符号列を記録し、広告主サーバ４００又は他の装置を用いた別作業にてこれらの用紙に印刷させるようにしてもよく、更にはウェブページとして使用者２０に符号列を発行する場合に、発行する符号列を記録するウェブサーバコンピュータへの符号列の送信を、広告主サーバ４００からの出力と見なしてもよい。

第 8 図及び第 9 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 及びユーザ端末 200 の持ち点加算処理を示すフローチャートであり、第 10 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるユーザ端末 200 から出力される符号列要求情報を示す説明図である。

ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の媒体から発行される符号列を入手した使用者 20 は、ユーザ端末 200 を操作して、ゲームサーバ 100 に接続し、ゲームサーバ 100 から提供されるゲームを実施すべく、ゲームサーバ 100 に接続する。

ゲームサーバ 100 では、ユーザ端末 200 を操作する使用者 20 に対して、識別情報及び認証情報の入力を要求し、識別情報及び認証情報の入力を要求された使用者 20 は、自己を識別するための識別情報及び認証に用いられる認証情報をユーザ端末 200 に入力する。

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて、識別情報及び認証情報の入力をキー入力手段 209 により受け付け（S301）、受け付けた識別情報及び認証情報をゲームサーバ 100 へデータ通信制御手段 205 により送信する（S302）。

なお識別情報が、ユーザ端末 200 の電話番号である場合、使用者 20 が、識別情報を入力しなくとも、ROM 202 に記録されている電話番号が、識別情報として自動的にゲームサーバ 100 へ送信される。

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、データ通信制御手段 105 により識別情報及び認証情報を受信し（S303）、点数データベース 113 にアクセスして、受信した識別情報及び認証情報の組み合わせに合致するレコードの有無を判

定する（S 3 0 4）。

ゲームサーバ 1 0 0 では、R A M 1 0 4 に記憶させたコンピュータプログラム 2 0 0 1 を実行する C P U 1 0 1 の制御に基づいて、識別情報及び認証情報の組み合わせに合致するレコードが存在すると判定した場合（S 3 0 4 : Y E S）、認証成功と見なして、ユーザ端末 2 0 0 から受信した識別情報に対応付けて持ち点データベース 1 1 2 に記録されている、当該使用者 2 0 の持ち点を抽出し（S 3 0 5）、抽出した持ち点の値がゲームを実施するのに十分な点数であるか否かを判定する（S 3 0 6）。

ゲームサーバ 1 0 0 では、R A M 1 0 4 に記憶させたコンピュータプログラム 2 0 0 1 を実行する C P U 1 0 1 の制御に基づいて、ステップ S 3 0 6 にて、十分な点数では無いと判定したとき（S 3 0 6 : N O）、符号列の送信を要求する符号列要求情報をユーザ端末 2 0 0 へデータ通信制御手段 1 0 5 により送信する（S 3 0 7）。

なおゲームサーバ 1 0 0 では、ステップ S 3 0 4 において、受信した識別情報及び認証情報の組み合わせに合致するレコードが存在しないと判定した場合（S 3 0 4 : N O）、認証失敗とみなして、ゲームの実行を禁止することを通知する所定の異常処理を行う（S 3 0 8）。

ユーザ端末 2 0 0 では、C P U 2 0 1 の制御に基づいて、符号列要求情報をデータ通信制御手段 2 0 5 により受信し（S 3 0 9）、受信した符号列要求情報を表示手段 2 1 0 から出力する（S 3 1 0）。

ここでユーザ端末 2 0 0 から出力される符号列要求情報を説明する。

第 1 0 図はユーザ端末 2 0 0 の一部として表示手段 2 1 0 を示しており、表示手段 2 1 0 には、符号列要求情報が示されている。

なお符号列要求情報は、compact HTML等のマークアップ言語で記述されたウェブページとして出力される。

表示手段210内の、上方にはキーワードとして符号列の入力を要求する文言10001が示されており、中央付近には符号列の入力欄10002が示され、符号列の入力欄10002の下方には、符号列を送信する命令を入力するための「送信」と示された画像10003が示されている。

使用者20は、符号列要求情報を確認し、ウェブページ、店舗、雑誌、テレビ放送及びラジオ放送等の媒体を介して発行された符号列を入力欄10002に入力して、「送信」と示された画像10003を指示する送信指示の入力を行う。

ステップS311による符号列の入力は、符号列を一文字ずつ入力しても良いが、例えばウェブページから符号列を入手した場合、ウェブページとして表示手段210から出力された符号列をRAM203に記憶させ、RAM203に記憶させた符号列を入力欄10002に複写する所謂コピーアンドペースト処理にて入力するようにしても良い。

第9図において、ユーザ端末200では、CPU201の制御に基づいて、符号列及び送信指示の入力をキー入力手段209により受け付け（S311）、受け付けた符号列をゲームサーバ100へデータ通信制御手段205により送信する（S312）。

なお符号列をユーザ端末200に入力することで、自動的にゲームサーバ100に接続し、自動的に符号列を送信するコンピュータプログラムをJAVA等のプログラム言語により作成し、ユーザ端末200にて実行するようにしても良い。

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、

ユーザ端末 200 から送信された符号列をデータ通信制御手段 105 により受信して符号列受信手段 128 の処理によりコンピュータプログラム 2001 の処理の対象として受信し (S313)、予め決定されている所定の条件として、受信した符号列に対応付けられた点数が点数データベース 113 に記録されているか否かを、符号列判定手段 123 の処理により判定する (S314)。

そしてゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づく符号列判定手段 123 の処理により、符号列に対応付けられた点数が、点数データベース 113 に記録されていると判定した場合 (S314: YES)、予め決定されている所定の条件として、当該識別情報に対応付けて持ち点データベース 112 に記録されている履歴に基づいて、当該符号列が以前に使用されているか否かを判定する (S315)。

ステップ S315 の履歴に基づく判定は、持ち点データベース 112 に記録されている履歴情報に、当該符号列が記録されているか否かを判断することにより行われる。

このように履歴に基づいて、点数の抽出の可否を決定することにより、使用されたことが履歴として記録されている符号列に対して、点数の抽出を禁止することができるので、使用者が同じ符号列を何度も送信することで持ち点を不正に変化させることを防止することが可能となる。

さらにゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、当該符号列が以前に使用されていないと判定した場合 (S315: NO)、予め決定されている所定の条件として、点数データベース 113 に記録されている符号列に対応付けられた有効期間に

基づいて、現在の日時が有効期間内であるか否かを判定する（S 3 1 6）。

そしてゲームサーバ 1 0 0 では、R A M 1 0 4 に記憶させたコンピュータプログラム 2 0 0 1 を実行する C P U 1 0 1 の制御に基づいて、現在の日時が有効期間内であると判定した場合（S 3 1 6 : Y E S）、ユーザ端末 2 0 0 から受信した符号列は、履歴に関する条件及び有効期間に基づいて決定される所定の条件を満足すると見なして、プログラム実行又は継続許可手段 1 2 4 に含まれる点数抽出手段 1 2 4 1 の処理により、受信した符号列に対応する点数を点数データベース 1 1 2 から抽出し（S 3 1 7）、プログラム実行又は継続許可手段 1 2 4 に含まれる持ち点変化手段 1 2 4 2 の処理により、ユーザ端末 2 0 0 から受信した識別情報に対応付けられている持ち点に、抽出した点数を加算し（S 3 1 8）、持ち点を示す情報をデータ通信制御手段 1 0 5 によりユーザ端末 2 0 0 へ送信する（S 3 1 9）。

このとき点数の抽出に用いられた符号列が、履歴情報として持ち点データベース 1 1 2 に記録され、以降当該符号列を用いて点数に持ち点を加算することはできなくなる。

上述したようにステップ S 3 1 4 ~ S 3 1 6 にて、符号列判定手段 1 2 3 は、ユーザ端末 2 0 0 から受信した符号列並びに符号列の使用の履歴及び符号列の有効期間に基づいて、受信した符号列が予め決定されている所定の条件に適合しているか否かを判定し、条件に適合している場合に、ゲームプログラム 1 1 0 の実行又は実行しているゲームプログラム 1 1 0 の継続の許可に相当する点数抽出手段 1 2 4 1 による点数の抽出の可否を決定する。

そしてステップ S 3 1 7 ~ S 3 1 8 にて、点数抽出手段 1 2 4 1 により受信した符号列に対応する点数を抽出し、持ち点変化手段 1

242によりユーザ端末200から受信した識別情報に対応付けられている持ち点に、抽出した点数を加算することにより点数を変化させる。

持ち点が増加されることにより、使用者20は、持ち点を減算して実施するゲームのゲームプログラム110の実行又は実行しているゲームプログラム110の継続を行うことが可能となる。

なお持ち点変化手段1242の処理により、ステップS318に行われる点数を加算する処理は、提供されるゲームの内容によっては、点数を減算させる処理であっても良い。

このようにゲームサーバ100は、符号列判定手段123が、ユーザ端末200から受信した符号列が、符号列、履歴及び有効期間等の所定の条件に適合しているか否かを判定し、判定した結果に基づいて点数の抽出の可否を決定し、使用者20の持ち点を変化させることでゲームの提供を許可する。

なおステップS314にて符号列に対応付けられた点数が、点数データベース113に記録されていないと判定した場合（S314：NO）、当該符号列は無効であることをユーザ端末200に通知する所定の異常処理を行う（S320）。

またステップS315において、当該符号列が以前に使用されていると判定した場合（S315：YES）又はステップS316において、現在の日時が有効期間外であると判定した場合（S316：NO）、ユーザ端末200から受信した符号列では、点数を抽出することが禁止されていると見なして、当該符号列は無効であることをユーザ端末200に通知する所定の異常処理を行う（S320）。

なおステップS306において、使用者20の持ち点がゲームを実施するのに十分な点数であると判定したとき（S306：YES）、ステップS319に進み、データ通信制御手段105により持ち点

を示す情報をユーザ端末 200 へ送信する (S319)。

このように符号列の使用回数及び使用期間には所定の条件として制限が設けられている一方で、符号列登録処理として第 6 図を用いて示したように点数データベース 113 は、随時更新が行われているため、使用者 20 は一度だけでなく複数回にわたり、ウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴等の行動を継続的に行うこととなる。

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて、ゲームサーバ 100 から送信された持ち点を示す情報をデータ通信制御手段 205 により受信し (S321)、受信した持ち点を示す情報を、ゲームの初期画像として表示手段 210 から出力する (S322)。

第 11 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるユーザ端末 200 から出力されるゲームの初期画像を示す説明図である。

第 11 図ではユーザ端末 200 の一部として表示手段 210 を示しており、表示手段 210 にゲームの初期画像を示している。

ゲームの初期画像には、上方に持ち点を示す情報 20001、中央部にゲームであるポーカーの配当率を示す情報 20002、そして下方に賭点の入力欄 20003 及びゲームを開始する命令を入力するための「スタート」と示された画像 20004 が示されている。

使用者 20 は、持ち点を示す情報 20001 及び配当率を示す情報 20002 を確認し、賭点の入力欄 20003 に賭点を入力して、「スタート」と示された画像 20004 を指示する入力を行うことでゲームを開始する。

なお賭点として入力した点数は、ゲームを実施することにより、持ち点から減算されるが、ゲームの結果に応じて配当として加算される場合もある。

例えば第 11 図に示す例では、持ち点である 55 点の中から 20 点を賭点として入力し、ゲームを開始することで持ち点が 35 点に減算されるが、ポーカーの役である「ワンペア」で勝利した場合、20 点の 2 倍の 40 点が加算され、持ち点は 75 点となる。

第 11 図の例では、ゲームとしてポーカーを実施する形態を示したが、持ち点を変化させて実施するゲームで有れば、ダイス、スロット及びルーレット等のゲームでもよい。

またロールプレイングゲーム及びアクションゲーム等の様々な種類のゲームに適用する場合、ゲームサーバ 100 はユーザ端末 200 から受信した符号列に応じて点数を付与するのではなく、符号列に応じてゲームの実施時間又は実施回数を決定することで、ゲームを提供するようにしてもよい。

第 12 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 及びユーザ端末 200 の特典付与処理を示すフローチャートである。

サービス事業体 10 は、ゲームの実施及び／又は符号列の送信により、例えば持ち点が所定値以上というように、持ち点が所定の数値条件を満足した使用者 20 に対し、商品の贈呈等の特典の付与を行う。

持ち点が所定値以上となった使用者 20 は、ユーザ端末 200 を操作して、特典の付与を受けるべくゲームサーバ 100 に接続する。

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、属性情報要求手段 129 の処理により、識別情報及び該識別情報により識別される使用者 20 の属性を示す属性情報の入力を要求する識別情報及び属性情報要求をユーザ端末 200 へ送信する (S401)。

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて、識別情報及び属性情報要求を受信し (S 402)、受信した識別情報及び属性情報要求を出力する。

識別情報及び属性情報の入力を要求された使用者 20 は、識別情報及び属性情報をユーザ端末 200 に入力する。

なお使用者 20 の属性を示す属性情報とは、住所、年齢、性別及び趣味等の持ち点データベース 112 に記録される情報を示す。

また使用者 20 に対して付与することが可能な特典が複数である場合、ゲームサーバ 100 側では所望する特典を選択する入力をも要求する。

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて、識別情報及び属性情報の入力をキー入力手段 209 により受け付け (S 403)、受け付けた識別情報及び属性情報をゲームサーバ 100 へデータ通信制御手段 205 により送信する (S 404)。

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、ユーザ端末 200 から送信された識別情報及び属性情報をデータ通信制御手段 105 により受信し (S 405)、属性情報記録手段 130 の処理により、受信した属性情報を識別情報に対応付けて持ち点データベース 112 に記録する (S 406)。

そしてゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、持ち点データベース 112 に、ユーザ端末 200 から受信した識別情報に対応付けて記録されている持ち点が、特典を付与する基準として設定されている所定値以上であるか否かを判定する (S 407)。

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュー

タブプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、持ち点が、特典を付与する基準として設定されている所定値以上であると判定した場合（S407：YES）、ステップ S405 にて受信した識別情報に対応付けて属性情報が記録されているか否かを判定し（S408）、属性情報が記録されていると判定したとき（S408：YES）、特典付与手段 131 の処理により、識別情報により識別される使用者 20 に対して、特典を付与させる処理を実行する（S409）。

なおゲームを実行することにより持ち点が加算される形態の場合には、持ち点が所定値以下であるというような所定の数値条件を満足する場合に、特典付与手段 131 により特典を付与させる処理が行われる。

ステップ S407 において、持ち点が、特典を付与する基準として設定されている所定値未満であると判定した場合（S407：NO）、又はステップ S408 において、識別情報に対応付けて記録されている属性情報が無いと判定したとき（S408：NO）、ユーザ端末 200 に対して、特典を付与する条件を満足していないことを通知する所定の異常処理を行う（S410）。

なおここでは特典付与時に属性情報をユーザ端末 200 からゲームサーバ 100 へ送信する形態を示しているが、当該サービスの最初の利用時に行われる識別情報及び認証情報を登録する時に行ってもよい。

その場合、特典付与処理では、ステップ S406 にて示した属性情報の記録処理が省かれることとなるので、属性情報の記録漏れを確認するために、ステップ S408 での判定が重要となる。

またステップ S409 に示した特典付与手段 131 により、特典を付与させる処理とは、持ち点と引き替えに商品を贈呈するように

手配する処理、及び持ち点が所定値以上の使用者 20 に対して商品の贈呈に応募する権利を付与させる処理等の使用者 20 に利益をもたらす様々な処理を示している。

このように持ち点が所定の数値条件を満足した使用者 20 に利益をもたらす様々な処理を行うことにより、使用者 20 にとってはゲームに参加する動機付けとなるので、ゲームへの参加を促すことができる。

さらに使用者 20 が特典を得るためには、住所、年齢、性別及び趣味等の属性を示す属性情報をユーザ端末 200 に入力し、ユーザ端末 200 からゲームサーバ 100 へ送信し、ゲームサーバ 100 がステップ S 406 にて示した属性情報記録手段 130 による処理にて属性情報を記録するという登録処理が必要となる。

このため使用者 20 は、能動的に属性の登録を行うようになるので、使用者 20 の属性を容易に把握することが可能となる。

実施の形態 2 .

実施の形態 2 は、実施の形態 1 において、個々の使用者 20 に対して異なる符号列を自動的に生成し、発行する形態である。

なお実施の形態 2 において、事業形態及び各装置の構成は実施の形態 1 と同様であるので、実施の形態 1 を参照するものとし、その説明を省略する。

ただし点数データベース 113 については、実施の形態 1 と一部異なるのでその点を説明する。

第 13 図は本発明のゲームサーバ 100 が備える点数データベース 113 の記録内容を概念的に示す説明図である。

点数データベース 113 には、キーワードとして用いられる符号列に対応付けて、点数、有効期間、媒体識別情報及び識別情報等の各種項目がレコードとして記録されている。

なお符号列、点数、有効期間及び媒体識別情報については、実施の形態 1 と同様であるので、実施の形態 1 を参照するものとし、その説明を省略する。

実施の形態 2 では、個々の使用者 20 に対して異なる符号列が発行されるため、点数データベース 113 も使用者 20 毎にレコードが設定され、設定されたレコードに対応する使用者 20 を特定するために使用者 20 を識別する識別情報がレコードの項目として設定される。

個々の使用者 20 に対して発行される符号列は、例えば予め商業体 40 の会員として登録している使用者 20 に対してのみ発行するという形態に適用し易いので、会員を優遇する制度を確立することができる。

例えば、個々の使用者 20 に対して発行される符号列に基づく点数を、全ての使用者 20 に対して発行される符号列に基づく点数より高くすることで、個々の使用者 20 に対して発行される符号列を入手することが可能な会員は、持ち点を容易に変化させることができるようになる。

次に本発明のデータ通信制御システムにて用いられる各種装置の処理を説明する。

第 14 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 100 及び管理用サーバ 300 の識別子登録処理を示すフローチャートである。

サービス事業体 10 では、例えば商業体 40 から、個々の使用者 20 に対して異なる符号列を発行することを目的とした依頼を受けた時に、管理用サーバ 300 の操作を担当する担当者は、点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す夫々の情報を対応付けて管理用サーバ 300 に入力する。

なお識別子とは、対応付けて記録される点数、媒体識別情報及び有効期間を識別するためのレコードIDとして用いられる情報であり、後述するように識別情報に基づいて符号列を生成する場合に、符号列に対応付けて点数データベース113に記録されるべき点数、媒体識別情報及び有効期間を特定するために用いられる。

管理用サーバ300では、CPU301の制御に基づいて、点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す情報の入力を入力手段305により受け付け（S501）、受け付けた点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す情報をゲームサーバ100へデータ通信制御手段304により送信する（S502）。

ゲームサーバ100では、RAM104に記憶させたコンピュータプログラム2001を実行するCPU101の制御に基づいて、管理用サーバ300から点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す情報をデータ通信制御手段105により受信し（S503）、点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子に対応付けて記録する（S504）。

なおステップS504にて行われる記録としては、点数データベース113に新たなレコードとして追加するようにしてもよく、また点数、媒体識別情報、有効期間及び識別子を示す情報を対応付けて記録する専用のデータベースを設定するようにしてもよい。

第15図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ100及び広告主サーバ400の符号列出力処理を示すフローチャートである。

例えば商店等の店舗を媒体とする商業体40にて、商品販売促進期間に来店した使用者20又は商業体40の会員として登録している使用者20に対し、商品購入に対するサービスとして、使用者20毎に発行される符号列を発行するという運営形態が考えられる。

このような状況下において、商業体 40 の担当者は、使用者 20 毎に発行される符号列を要求する符号列要求情報を送信させる操作として、識別情報、媒体識別情報及び識別子の入力並びに符号列要求情報を送信させる命令の入力を広告主サーバ 400 に対して行う。

なお商業体 40 を特定する媒体識別情報については、広告主サーバ 400 に予め登録しておくことにより、入力を省略することが可能であり、また当該サービスを特定する情報として識別子を用いている場合には、識別子についても、予め登録しておくことにより入力を省略することが可能である。

さらに識別情報についても、手作業により広告主サーバ 400 に入力するのではなく、使用者 20 が所持するユーザ端末 200 と商業体 40 の店舗に設置された広告主サーバ 400 とを、赤外線等の無線又は有線にて接続し、ユーザ端末 200 に記録されている識別情報、例えば電話番号を通信処理により広告主サーバ 400 へ送信し、広告主サーバ 400 に入力するようにしてもよい。

広告主サーバ 400 では、CPU 401 の制御に基づいて、識別情報、媒体識別情報及び識別子並びに符号列要求情報を送信させる命令の入力を入力手段 405 により受け付け (S601)、識別情報と媒体識別情報と識別子とを含む符号列要求情報をゲームサーバ 100 へデータ通信制御手段 404 により送信する (S602)。

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、広告主サーバ 400 から送信された識別情報と媒体識別情報と識別子とを含む符号列要求情報をデータ通信制御手段 105 により受信し (S603)、受信した符号列要求情報に含まれる識別情報を、符号列生成手段 125 の処理により、所定の変換関数を用いて変換

することで符号列を生成する（S 6 0 4）。

そしてゲームサーバ 1 0 0 では、R A M 1 0 4 に記憶させたコンピュータプログラム 2 0 0 1 を実行する C P U 1 0 1 の制御に基づいて、符号列要求情報に含まれる媒体識別情報及び識別子を検索キーとして、識別子登録処理にて登録した点数及び有効期間を示す情報を抽出し（S 6 0 5）、生成した符号列、抽出した点数及び有効期間を示す情報、符号列要求情報に含まれる識別情報及び媒体識別情報を点数データベース 1 1 3 に記録し（S 6 0 6）、符号列発行手段 1 2 5 の処理により、符号列及び有効期間を示す情報を広告主サーバ 4 0 0 へデータ通信制御手段 1 0 5 により発行する（S 6 0 7）。

広告主サーバ 4 0 0 では、C P U 4 0 1 の制御に基づいて、符号列及び有効期間を示す情報をデータ通信制御手段 4 0 4 により受信し（S 6 0 8）、受信した符号列及び有効期間を示す情報を符号列発行手段 4 1 0 の処理により出力手段 4 0 6 から出力する（S 6 0 9）。

そして出力された符号列は使用者 2 0 に発行される。

なおこのように識別情報を送信することで、使用者 2 0 毎に符号列を発行する形態としては、店舗での発行に限らず、例えば広告主サーバ 4 0 0 がウェブサーバコンピュータで有り、ウェブページを媒体とする場合には、所定のウェブページに識別情報を入力し、送信することで、符号列がウェブページとして発行されるという形態に適用することが可能である。

第 1 6 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 1 0 0 及びユーザ端末 2 0 0 の持ち点加算処理を示すフローチャートである。

第 1 5 図を用いて説明した符号列出力処理により、発行された符

号列を入手した使用者 20 は、ユーザ端末 200 を操作して、ゲームサーバ 100 に接続し、ゲームサーバ 100 から提供されるゲームを実施するためのウェブページにアクセスする。

そして第 8 図を用いて説明した持ち点加算処理におけるステップ S 301 ～ S 310 に対応する処理と同様の処理、具体的には識別情報及び認証情報をユーザ端末 200 からゲームサーバ 100 へ送信し、ゲームサーバ 100 にて認証を行う処理、そして符号列の入力を要求する符号列要求情報を出力する処理を行う。

さらに使用者 20 は、ユーザ端末 200 に符号列を入力し、符号列の送信を指示する入力を行う。

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて、符号列及び送信指示の入力をキー入力手段 209 により受け付け（S 701）、受け付けた符号列をデータ通信制御手段 205 によりゲームサーバ 100 へ送信する（S 702）。

ゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、ユーザ端末 200 から送信された符号列をデータ通信制御手段 105 により受信して符号列受信手段 128 の処理によりコンピュータプログラム 2001 の処理の対象として受信し（S 703）、受信した符号列及び認証処理時に受信した識別情報に対応付けられた点数が、点数データベース 113 に記録されているか否かを符号列判定手段 123 の処理により判定する（S 704）。

そしてゲームサーバ 100 では、RAM 104 に記憶させたコンピュータプログラム 2001 を実行する CPU 101 の制御に基づいて、符号列及び識別情報に対応付けられた点数が、点数データベース 113 に記録されていると判定した場合（S 704：YES）、当該識別情報に対応付けて持ち点データベース 112 に記録されて

いる履歴に基づいて、当該符号列が以前に使用されているか否かを符号列判定手段１２３の処理により判定する（Ｓ７０５）。

ステップＳ７０５の履歴に基づく判定は、持ち点データベース１１２に記録されている履歴情報に、当該符号列が記録されているか否かを判断することにより行われる。

さらにゲームサーバ１００では、ＲＡＭ１０４に記憶させたコンピュータプログラム２００１を実行するＣＰＵ１０１の制御に基づいて、当該符号列が以前に使用されていないと判定した場合（Ｓ７０５：ＮＯ）、点数データベース１１３に記録されている符号列に対応付けられた有効期間に基づいて、現在の日時が有効期間内であるか否かを符号列判定手段１２３の処理により判定する（Ｓ７０６）。

そしてゲームサーバ１００では、ＲＡＭ１０４に記憶させたコンピュータプログラム２００１を実行するＣＰＵ１０１の制御に基づいて、現在の日時が有効期間内であると判定した場合（Ｓ７０６：ＹＥＳ）、ユーザ端末２００から受信した符号列は、識別情報に関する条件、履歴に関する条件及び有効期間に関する条件を満足すると見なして、ゲーム提供許可手段１２２に含まれる点数抽出手段１２２１の処理により、受信した符号列に対応する点数を点数データベース１１３から抽出し（Ｓ７０７）、プログラム実行又は継続許可手段１２４に含まれる持ち点変化手段１２４２の処理により、ユーザ端末２００から受信した識別情報に対応付けられている持ち点に、抽出した点数を加算し（Ｓ７０８）、持ち点を示す情報をデータ通信制御手段１０５によりユーザ端末２００へ送信する（Ｓ７０９）。

このとき点数の抽出に用いられた符号列が、履歴情報として持ち点データベース１１２に記録され、以降当該符号列を用いて点数に

持ち点を加算することはできなくなる。

上述したようにステップ S 7 0 4 ~ S 7 0 6 にて、符号列判定手段 1 2 3 は、識別情報、符号列の使用の履歴、符号列の有効期間に基づいて、受信した符号列がゲームの提供を許可する条件に適合しているか否かを判定し、判定した結果に基づいて、ゲームプログラム 1 1 0 の実行又は実行しているゲームプログラム 1 1 0 の継続の許可に相当する点数抽出手段 1 2 4 1 による点数の抽出の可否を決定する。

またステップ S 7 0 7 ~ S 7 0 8 にて、プログラム実行又は継続許可手段 1 2 4 は、ゲームプログラム 1 1 0 の実行又は実行しているゲームプログラム 1 1 0 の継続を許可する処理として、点数抽出手段 1 2 4 1 により受信した符号列に対応する点数を抽出し、持ち点変更手段 1 2 4 2 により、ユーザ端末 2 0 0 から受信した識別情報に対応付けられている持ち点に、抽出した点数を加算する。

持ち点が加算されることにより、使用者 2 0 は、持ち点を減算して実施するゲームのゲームプログラム 1 1 0 の実行又は実行しているゲームプログラム 1 1 0 の継続を行うことが可能となる。

このようにゲームサーバ 1 0 0 は、符号列判定手段 1 2 3 が、ユーザ端末 2 0 0 から受信した符号列が、識別情報、履歴及び有効期間等の所定の条件に適合しているか否かを判定し、判定した結果に基づいて点数の抽出の可否を決定し、プログラム実行又は継続許可手段 1 2 4 が、使用者 2 0 に持ち点を付与することでゲームの提供を許可する。

なおステップ S 7 0 4 にて符号列に対応付けられた点数が、点数データベース 1 1 3 に記録されていないと判定した場合 (S 7 0 4 : NO)、当該符号列は無効であることをユーザ端末 2 0 0 に通知する所定の異常処理を行う (S 7 1 0)。

またステップ S 7 0 5 において、当該符号列が以前に使用されていると判定した場合（S 7 0 5 : Y E S）又はステップ S 7 0 6 において、現在の日時が有効期間外であると判定した場合（S 7 0 6 : N O）、ユーザ端末 2 0 0 から受信した符号列では、点数を抽出することが禁止されていると見なして、当該符号列は無効であることをユーザ端末 2 0 0 に通知する所定の異常処理を行う（S 7 1 0）。

ユーザ端末 2 0 0 では、C P U 2 0 1 の制御に基づいて、ゲームサーバ 1 0 0 から送信された持ち点を示す情報をデータ通信制御手段 2 0 5 により受信し（S 7 1 2）、受信した持ち点を示す情報を表示手段 2 1 0 から出力する（S 7 1 3）。

実施の形態 3 .

実施の形態 3 は、実施の形態 1 において、広告主サーバ 4 0 0 から送信された符号列をデータとして受信したユーザ端末 2 0 0 が、予めゲームサーバ 1 0 0 からダウンロードしている管理プログラム 1 1 1 の処理により、ユーザ端末 2 0 0 へ符号列を自動的に送信する形態である。

第 1 7 図は本発明のデータ通信制御システムにて用いられるゲームサーバ 1 0 0 及びユーザ端末 2 0 0 の管理プログラムダウンロード処理を示すフローチャートである。

ゲームサーバ 1 0 0 では、ユーザ端末 2 0 0 から管理プログラム 1 1 1 のダウンロードを要求する命令を受け付けた場合、R A M 1 0 4 に記憶させたコンピュータプログラム 2 0 0 1 を実行する C P U 1 0 1 の制御に基づいて、記録している管理プログラム 1 1 1 をユーザ端末 2 0 0 へ送信する（S 8 0 1）。

ユーザ端末 2 0 0 では、C P U 2 0 1 の制御に基づいて、管理プログラム 1 1 1 を受信し（S 8 0 2）、受信した管理プログラム 1 1 1 を R A M 2 0 3 に記録する（S 8 0 2）。

そしてユーザ端末 200 では、ゲームサーバ 100 からダウンロードして RAM 203 に記録した管理プログラム 111 を実行することにより、広告主サーバ 400 から受信した符号列をゲームサーバ 100 へ送信する処理を行う。

第 18 図は本発明のプログラム制御システムにて用いられるゲームサーバ 100、ユーザ端末 200 及び広告主サーバ 400 の符号列送受信処理を示すフローチャートである。

予め登録されているユーザ端末 200 に対する符号列発行処理として、広告主サーバ 400 は、CPU 401 の制御に基づいて実行される符号列発行手段 410 により、例えばゲームサーバ 100 から新たに発行された符号列をユーザ端末 200 へデータとして送信する (S901)。

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて実行される管理プログラム 111 により、符号列をデータとして受信し (S902)、受信した符号列を RAM 104 に記録して (S903)、ゲームプログラム 110 の実行又は実行しているゲームプログラム 110 の継続判断を行うときに表示手段 210 に表示する (S904)。

なお実行又は継続判断をおこなうときとは、ゲームサーバ 100 にアクセスして持ち点データベース 112 に記録されている持ち点が所定の条件を満足するとき、符号列の有効期限が近いとき、そして受信したとき等、使用者 20 の使用状況に応じて設定することが可能である。

使用者 20 は、表示手段 210 に表示された符号列を確認し、符号列の送信を指示する入力を行う。

ユーザ端末 200 では、CPU 201 の制御に基づいて実行される管理プログラム 111 により、符号列の送信を指示する入力を受

け付け（S 9 0 5）、R A M 1 0 4 に記録している符号列をゲームサーバ 1 0 0 へ送信する（S 9 0 6）。

なお符号列の送信を指示する入力とは、符号列を送信することを確認するための入力であり、ユーザ端末 2 0 0 は、表示後所定時間が経過した場合、入力を受け付けなくとも符号列を送信するようにしても良い。

ゲームサーバ 1 0 0 では、C P U 1 0 1 の制御に基づいて、ユーザ端末 2 0 0 から送信された符号列を受信する（S 9 0 7）。

なお以降の処理は、実施の形態 1 において、第 9 図を用いて説明したステップ S 3 1 4 以降の処理と同様であるので、実施の形態 1 を参照するものとし、その説明を省略する。

このように管理プログラム 1 1 1 をユーザ端末 2 0 0 にて実行することにより、発行された符号列の入手及び入力等の処理が自動化されるので、利便性を向上させ、本発明のデータ通信制御システムの利用を促進することができる。

前記実施の形態 1、2 及び 3 では、持ち点を変化させることにより、使用者 2 0 がゲームを実施する形態を示したが、本発明はこれに限らず、ゲームの実施以外のサービスを提供するサービス提供方法に適用した形態でも良く、このようなサービス提供方法を適用した通信システムにおいて、例えば持ち点を変化させることにより提供されるサービスとしては、携帯電話機であるユーザ端末 2 0 0 の着信音となる音楽情報のダウンロード等のサービスがある。

さらに前記実施の形態 1 では、サービス事業体 1 0 にて管理されるゲームサーバ 1 0 0 及び管理用サーバ 3 0 0 を異なる装置として示したが、本発明はこれに限らず、1 台の装置にゲームサーバ 1 0 0 及び管理用サーバ 3 0 0 の機能を持たせても良く、更には符号列発行手段 1 3 0 の機能をゲームサーバ 1 0 0 以外の装置に備えさせ

るというように、３台以上の装置に夫々の機能を分散するようにしてもよい。

またユーザ端末２００は、携帯電話機に限らず、ＰＤＡ(Personal Digital Assistants)等の携帯型の装置であっても良く、更には符号列がウェブページとして発行される場合には、パーソナルコンピュータであっても良い。

そして前記実施の形態１、２及び３では、ゲームを実施するのに十分な持ち点がない時に、符号列に基づく点数により、持ち点を加算する形態を示したが、本発明はこれに限らず、ゲームを実施しない時又は持ち点が十分に有る時に持ち点を加算するようにしてもよい。

本発明は、単にプログラムを実行する例えばゲームサーバとプログラムを使用するユーザ端末の間でゲームの開始・保存した状態からのゲームの継続等を目的として符号列の授受を行うのではなく、符号列（例えばパスワード）をゲームサーバ等とは異なる別の広告主（サーバ）等から入手し、この符号列を使用することでプログラムを実行または実行中のプログラムを継続可能とするようにシステム構成した点に特徴がある。例えばプログラムを実行等する手段が符号列発行手段と同じコンピュータ等で構成されている場合、符号列を発行・送信する経路（相手）と、受信する経路（相手）とが異なることとなる。

これにより、この符号列の取り扱いについての汎用性が向上し、この符号列を利用した商取引、この符号列を付加価値として利用した商取引も可能となる。

また、上記構成では、受信した符号列を、符号列発行手段が発行・出力または送信した符号列に応じた所定の条件に適合するか否か判定する構成としたが、例えば、予め定められた規則に従い、符号列

自体を広告主側が生成・発行する構成とし、その規則に従っているか否かを判定する構成としても良い。

その場合、符号列を生成・発行する規則を広告主ごとに変更したり、例えば広告主の販売する商品を購入した場合に符号列を発行するような場合に、価格に応じた符号列の生成規則にすることも可能である。

特に、ユーザ端末側に受信させた符号列を記憶させ、この記憶させた符号列を照合するべく送信させる構成にすれば、符号列の長さには問題にならず、その汎用性は更に向上する。

#### 産業上の利用可能性

以上詳述した如く第1発明乃至第3発明によれば、符号列発行手段は、例えば商品等提供者である広告主に対してキーワードなどとして用いられる符号列を発行し、広告主は、インターネット・各種店舗・雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、顧客となるであろう商品等提供対象者である使用者にこの符号列を発行し、発行された符号列を入手した商品等提供対象者である使用者は、符号列を携帯電話機などのユーザ端末からインターネット等の通信回線を介して、符号列を受信する符号列受信手段へ送信し、送信された符号列を符号列受信手段が受信し、受信した符号列が、符号列発行手段によって発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを符号列判定手段が判定し、前記所定の条件に適合する場合に、符号列を送信したユーザ端末においてプログラムの実行、継続、プログラムおよび／またはデータのダウンロードを許可手段が許可する。

この構成により、商品等提供対象者は、例えばゲームプログラム等のプログラムの実行又は実行しているオンラインプログラムの継

続を目的として、または音楽などを内容とするデータや電子書籍などのデータのダウンロードを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち符号列を含む広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、広告等の販売促進活動及び集客活動を効果的に実現し得る等優れた効果を奏する。

また商品等提供対象者としては安価に目的のプログラムを実行可能となるので、商品等提供者との利益を共に拡大することができる等優れた効果を奏する。

しかも受信した符号列が所定の条件に適合するか否か、例えば受信した符号列が広告主に発行した符号列と同一であるか否かを判定することにより、符号列の正当性を判定することができるので、不当な符号列を送信した使用者がプログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を行うことを防止することが可能である等、優れた効果を奏する。

さらに広告主サーバから送信された符号列をデータとして受信させ、前記符号列を記録させ、前記プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続判断を行うときに前記記録させた符号列を送信させる J A V A 等のプログラム言語にて記述された管理プログラムを携帯電話等のユーザ端末にて実行することにより、発行された符号列の入手及び入力等の処理を自動化されるので、使用者の利便性を向上させ、本発明のデータ通信制御システムの利用を促進することができる等、優れた効果を奏する。

また例えば携帯電話機及びPDA(Personal Digital Assistants)等の携帯型のコンピュータをユーザ端末として用いることにより、使用者はユーザ端末を携帯して移動することができるので、能動的に出向かなければならない店舗等の媒体から発行される符号列を容易に入手し、ゲームサーバへ送信することが可能となり、ユーザ端末の使用者の利便性が高くなり、使用者の移動が必要な場所での集客力も向上する等、優れた効果を奏する。

第4発明によれば、ユーザに関連付けられた点数が変化すると共に点数に応じて開始又は継続するプログラムとして、例えば進行に伴いユーザに関連付けられた点数である持ち点を減算して持ち点がなくなったら終了となるポーカーゲームやルーレット等のゲームプログラムをユーザ端末に提供し、符号列が適合する条件に応じた点数を持ち点としてそのゲームプログラムを実行する使用者に付与し、持ち点を付与された使用者がゲームプログラムの実行又は継続を行うことを許可する。

この構成により、使用者は、ゲームプログラムを実行又は実行しているゲームプログラムを継続することを目的として、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動を行うことになる。

したがって商品等提供対象者に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、特に送信した符号列に応じて異なる値の持ち点が付与されるようにすることにより、使用者は送信した符号列により付与される持ち点が上下するので、持ち点の付与についてもゲーム性が生じるという新たなゲームを提供することが可能である等、優れた効果を奏する。

第5発明によれば、点数が変化すると共に点数に応じて開始又は継続するプログラムとしてゲーム、例えば賭点として用いられる点数を低減して点数がなくなったら終了となるポーカーゲーム等のゲ

ームプログラムをユーザ端末に提供し、ゲームの提供を受けるユーザ端末の利用者は、インターネット、各種店舗、雑誌並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて、キーワードとして発行される符号列を入手し、符号列をユーザ端末から符号列受信手段へ送信する。

そして、受信した符号列に基づいて、符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段から点数を抽出し、抽出した点数に基づいてゲームを実行するために必要な持ち点を変化、例えば点数を低減して持ち点がなくなったら終了となるプログラムの場合、点数管理手段に記録されている識別情報に対応付けられた点数が持ち点に加算される。

ここで持ち点に加算される点数は符号列情報管理手段に符号列に対応付けて記録されているので、符号列情報管理手段に記録されている符号列と点数との対応関係を変更することで、容易に符号列に応じて付与される点数を変更することが可能であり、しかも符号列と点数との関係の変更を煩雑に行うことにより、不正に入手した符号列に基づいて点数を加算するというような不正行為に対する防止効果が向上する等、優れた効果を奏する。

第6発明によれば、識別情報に基づいて符号列を自動的に生成することにより、符号列を決定するために要する人為的作業を軽減することが可能となり、生成した符号列及び点数を対応付けて点数管理手段に記録することで、符号列の生成に用いられた識別情報に基づいて点数の抽出の可否を決定すれば、識別情報にて識別される夫々の使用者に対して符号列を発行することができるため、例えば予め会員として識別情報を登録している夫々の使用者にのみ用いることができる符号列を発行することができるので、会員を優遇する制度を確立し、数多くの使用者を会員として確保することが可能と

なり、更には夫々の使用者にのみ用いることができる符号列に対応付けられた点数を、誰でも用いることができる符号列に対応付けられた点数より高く設定することで、会員をより一層優遇することが可能となる等、優れた効果を奏する。

第7発明によれば、点数の変化に用いられた符号列の履歴を記録し、記録した履歴に基づいて、所定の条件を決定することにより、使用されたことが履歴として記録されている符号列に対して、プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可又は禁止することができるので、使用者が同じ符号列を何度も送信することで持ち点を変化させることを防止することが可能となる。

第8発明によれば、符号列に対応付けられた有効期間に基づいて、所定の条件を決定することにより、使用者は符号列を速やかに入手し、入手した符号列を速やかにゲームサーバへ送信しなければ得られた点数にて持ち点に変化しなくなるので、使用者に符号列の早期入手及びゲームサーバへの早期送信を促し、短期的な集客力を高めることが可能となる等、優れた効果を奏する。

第9発明によれば、点数が所定の数値条件、例えば所定値以上となった使用者に対して、点数との交換等の方法にて、商品の贈呈等の特典を付与させる処理を行うことにより、使用者にとってはプログラムを使用する動機付けとなるので、プログラムの使用を促すことが可能であり、また使用者が特典を得るためには、住所、年齢、性別及び趣味等の属性を示す属性情報をユーザ端末に入力し、送信するという処理を行わなければならないという制限事項を設けることで、使用者が能動的に属性の登録を行うようになるので、使用者の属性を、例えばアンケート等の手法と比べて容易に把握することができる等、優れた効果を奏する。

第10発明乃至第12発明によれば、キーワードとして用いられ

る符号列を発行・出力すると共にこの符号列をサービスサーバにデータとして送信し、インターネット、各種店舗、雑誌、並びにテレビ放送及びラジオ放送等の様々な媒体を通じて発行された符号列を入手した者は、ユーザ端末を操作してコンピュータを用いたサービスサーバへ符号列を送信し、サービスサーバでは、受信した符号列に基づいて、ゲームの提供及び音楽のダウンロード等のサービスを提供することにより、サービスを受ける者は、サービスを受けるために、符号列を入手すべく様々な媒体に対して能動的な行動、即ち広告が示されているウェブページへのアクセス、店舗の利用、雑誌の購入、並びにテレビ放送及びラジオ放送の視聴を行うことになるので、例えば符号列を入手することが可能な店舗を優先的に利用し、また購入した雑誌の符号列が示された広告を注視することになるため、個人に対して一方的に送りつける情報と比べて、広告効果を高めることが可能であり、使用者としては安価に目的のプログラムを実行可能となるので、広告主との利益を共に拡大することができる等、優れた効果を奏する。

## 請 求 の 範 囲

1. プログラムまたはデータを記録している記録手段と、該記録手段に記録されたプログラムを通信回線を介してユーザ端末に実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータをユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、

符号列を発行すると共に該符号列を前記データ通信制御手段に送信する符号列発行手段と、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、

前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、又はデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システム。

2. プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を通知可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介してユーザ端末から実行させ得る、又は記録されたプログラムまたはデータを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、

前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システム。

3. プログラムまたはデータを記録している記録手段と、通信回線を介してユーザ端末に符号列を送信可能な第一のサーバと、前記記録手段に記録されたプログラムまたはデータを通信回線を介して前記ユーザ端末に実行させ得る、又は前記記録手段からプログラムを前記ユーザ端末にダウンロードさせるデータ通信制御手段とを備えるデータ通信制御システムであって、

前記第一のサーバから送信された符号列を前記ユーザ端末に受信及び記録させ、前記記録させた符号列を前記ユーザ端末から所定の送信先に送信させるための管理プログラムを、前記ユーザ端末に予めダウンロードさせて実行させる手段と、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、

前記受信した符号列が所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信した前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段とを備えることを特徴とするデータ通信制御システム。

4. 前記プログラムは、ユーザに関連づけられた点数に応じて開始又は継続するプログラムであり、

前記プログラムの実行又は実行しているプログラムの継続を許可

する許可手段は、前記符号列に応じて前記点数を変化させることを特徴とする請求項 1 ～ 3 のいずれか一項に記載のデータ通信制御システム。

5. 前記ユーザ端末を操作する使用者又はユーザ端末を識別する識別情報と、該識別情報により識別される前記使用者又はユーザ端末の点数とを対応付けて記録する点数管理手段と、

符号列と点数とを対応付けて記録する符号列情報管理手段と、

前記ユーザ端末から受信した符号列に対応する点数を、前記符号列情報管理手段から抽出する抽出手段とを備え、

前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可する許可手段は、前記抽出手段により抽出された点数に基づいて、前記点数管理手段にて前記識別情報に対応付けられている点数を変化させることを特徴とする請求項 4 に記載のデータ通信制御システム。

6. 前記識別情報に基づいて符号列を生成する符号列生成手段を更に備え、

前記点数管理手段は、識別情報と該識別情報に基づいて生成された符号列と点数とを対応付けて記録することを特徴とする請求項 5 に記載のデータ通信制御システム。

7. 前記点数管理手段は、点数の変化に関連した符号列の履歴を、識別情報に対応付けて記録してあり、

前記識別情報に対応付けて記録されている履歴に基づいて、前記所定の条件を決定することを特徴とする請求項 5 または請求項 6 に記載のデータ通信制御システム。

8. 前記点数管理手段は、符号列に対応付けて有効期間に関するデータを記録してあり、

前記符号列に対応付けて記録されている有効期間に関するデータ

に基づいて、前記所定の条件を決定する条件決定手段を備えることを特徴とする請求項 5 ～ 7 のいずれか一項に記載のデータ通信制御システム。

9. 前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を入力させ、入力された属性情報を送信させる属性情報送信手段を備え、

前記ユーザ端末に識別情報により識別される使用者の属性を示す属性情報を受信した場合に、該属性情報を識別情報に対応付けて前記点数管理手段に記録する手段と、該点数管理手段に、対応付けて記録されている点数が所定の数値条件を満足し、属性情報に対応付けて記録されている識別情報により識別される使用者に対して、特典を付与させる特典付与手段とを備えることを特徴とする請求項 5 ～ 8 のいずれか一項に記載のデータ通信制御システム。

10. サービスの提供に用いられ、ユーザ端末と通信回線を介して通信可能なサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発行手段とを備える通信システムであって、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信する符号列受信手段と、

前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定する符号列判定手段と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可する許可手段とを更に備えることを特徴とする通信システム。

11. サービスの提供に用いられるサービスサーバと、符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信する符号列発

行手段とを備え、前記サービスサーバと通信回線を介して通信するユーザ端末にサービスを提供するサービス提供方法であって、

符号列を発行すると共に該符号列を前記サービスサーバに送信し、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信し、

前記受信した符号列が前記発行された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定し、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合する場合に、前記符号列を送信したユーザ端末にサービスの提供又は提供しているサービスの継続を許可することを特徴とするサービス提供方法。

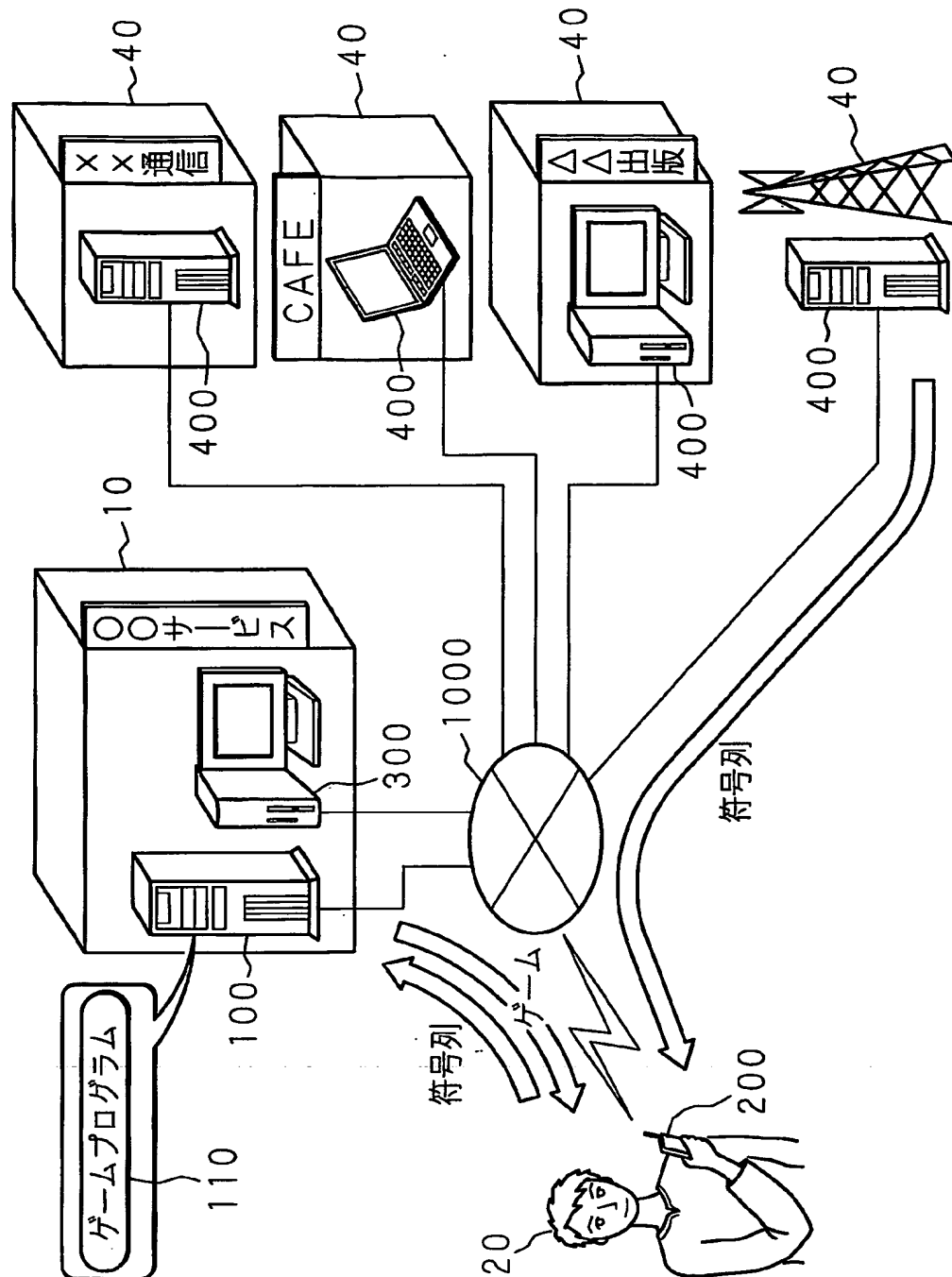
12. ユーザ端末と通信回線を介して通信するデータ通信制御手段を備えるコンピュータに、前記ユーザ端末にプログラムまたはデータを提供させるコンピュータプログラムであって、

コンピュータに、符号列発行手段から送信された符号列を受信させる手順と、

通信回線を介して前記ユーザ端末から送信された符号列を受信した場合に、前記受信した符号列が前記符号列発行手段から送信された符号列に応じた所定の条件に適合するか否かを判定させる手順と、

前記受信した符号列が前記所定の条件に適合するときに、前記ユーザ端末に前記プログラムの実行、実行しているプログラムの継続、プログラムのダウンロード、またはデータのダウンロードを許可させる手順とを実行させることを特徴とするコンピュータプログラム。

1/18



第 1 図

2/18

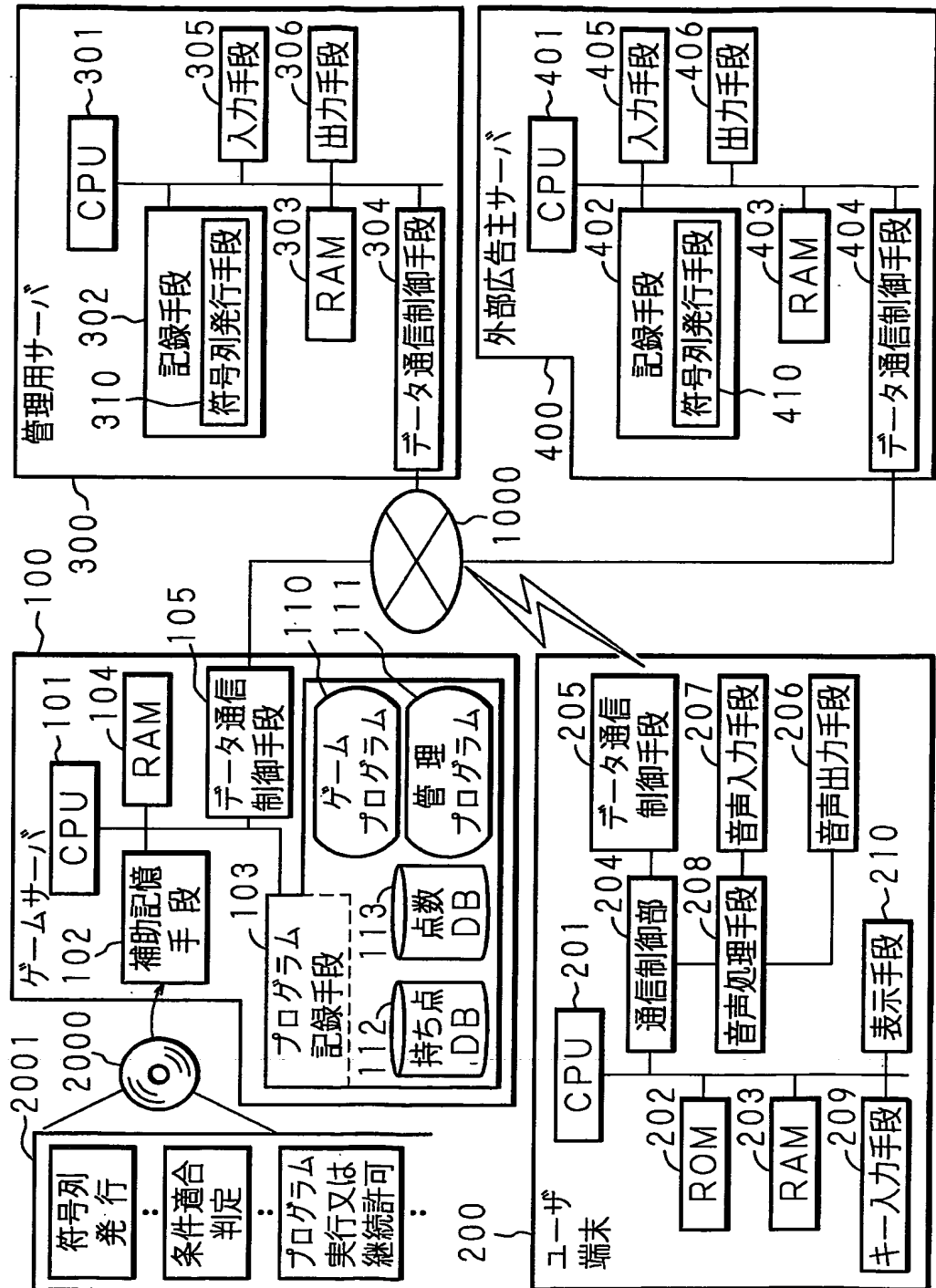


図 2

識別情報	認証情報	持ち点	属性情報			
			住所	年齢	性別	趣味
*****	*****	***	*****	**	*	*****
..	..	..	..	..	..	..

履歴情報			
*****	*****	*****	*****
..	..	..	..

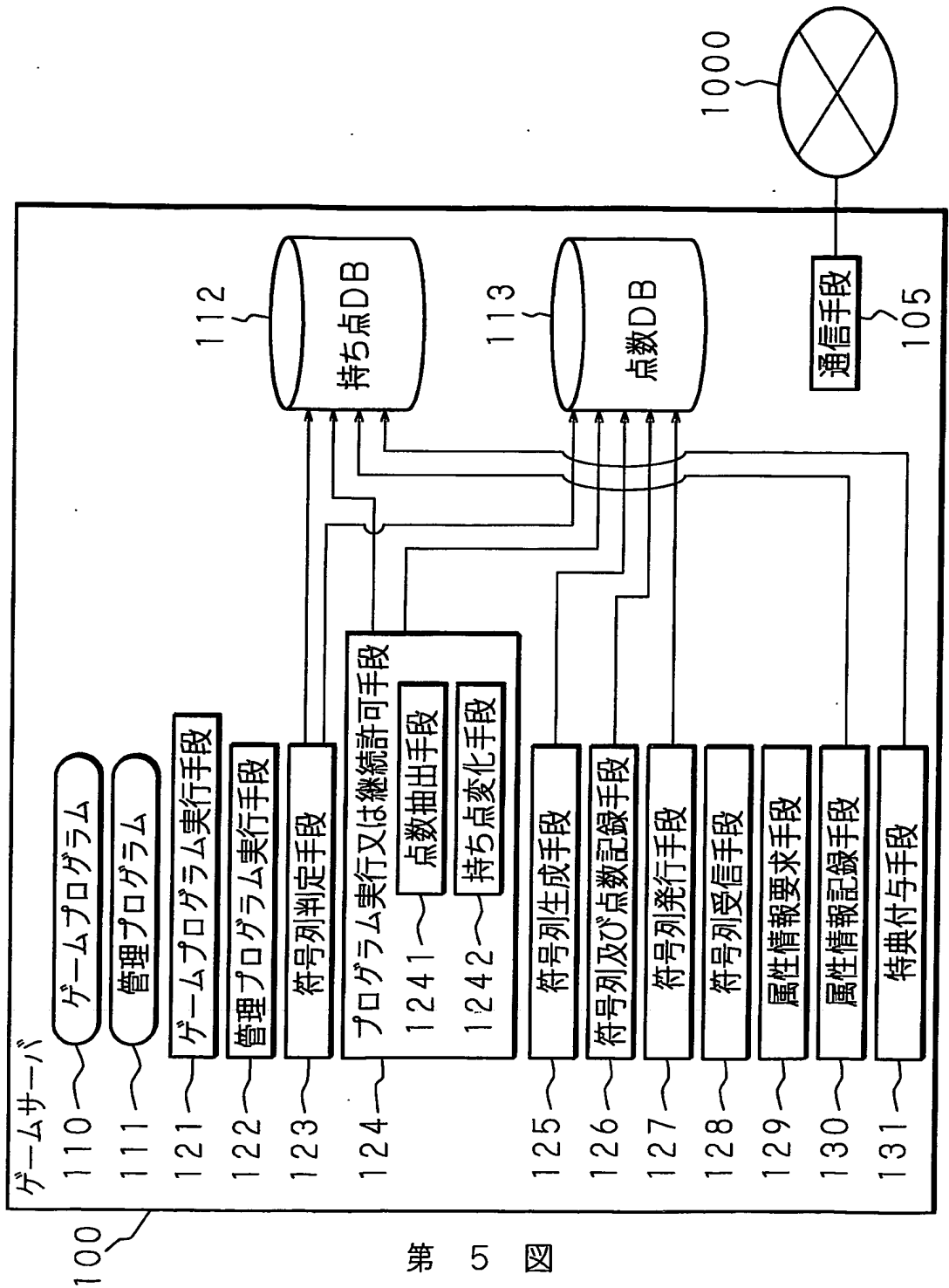
第 3 図

4/18

符号列	点 数	有効期間	媒体識別情報
*****	**	**/**-**/**	*****
⋮	⋮	⋮	⋮

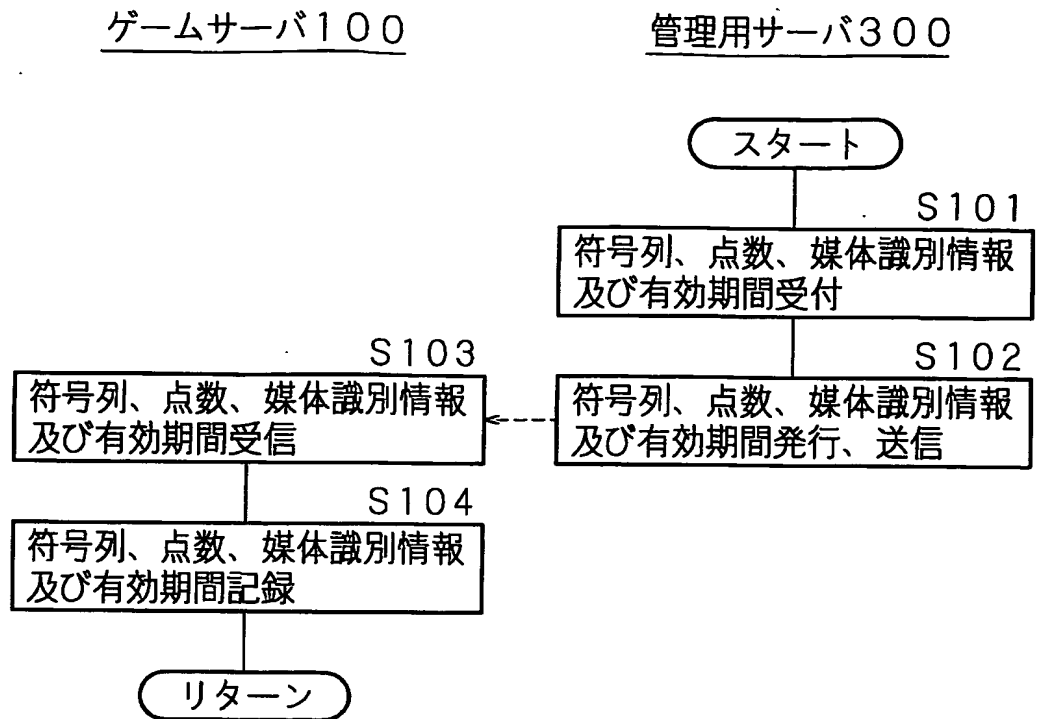
第 4 図

5/18



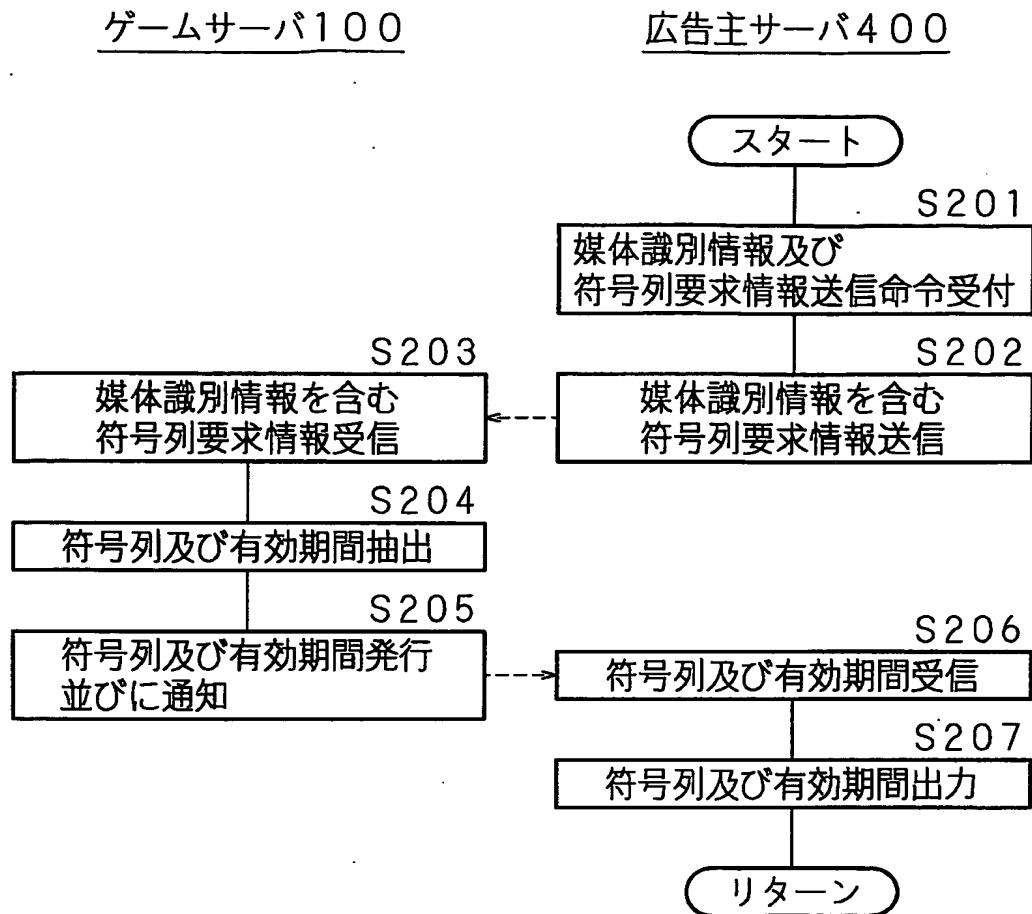
第 5 図

6/18



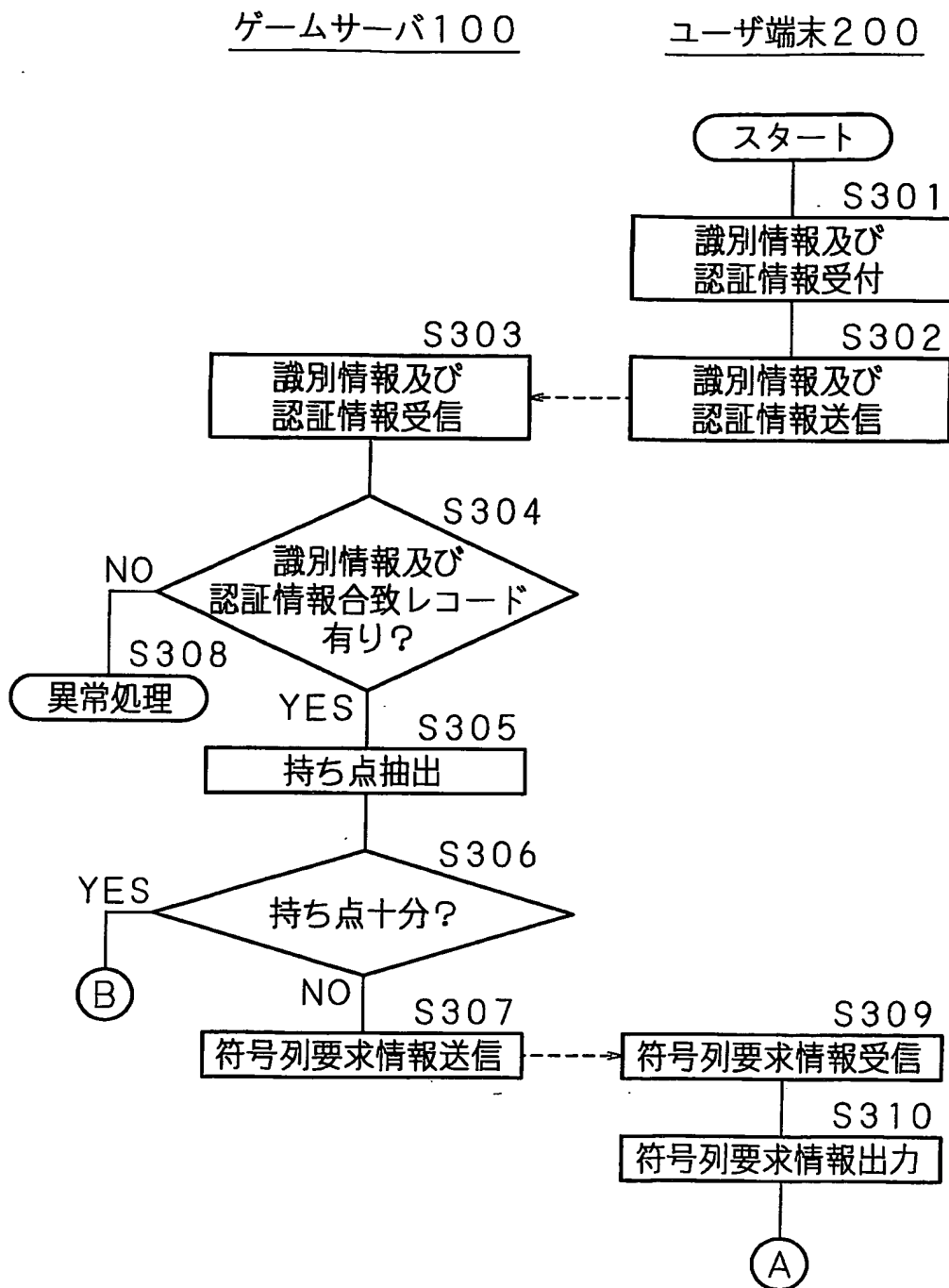
第 6 図

7/18



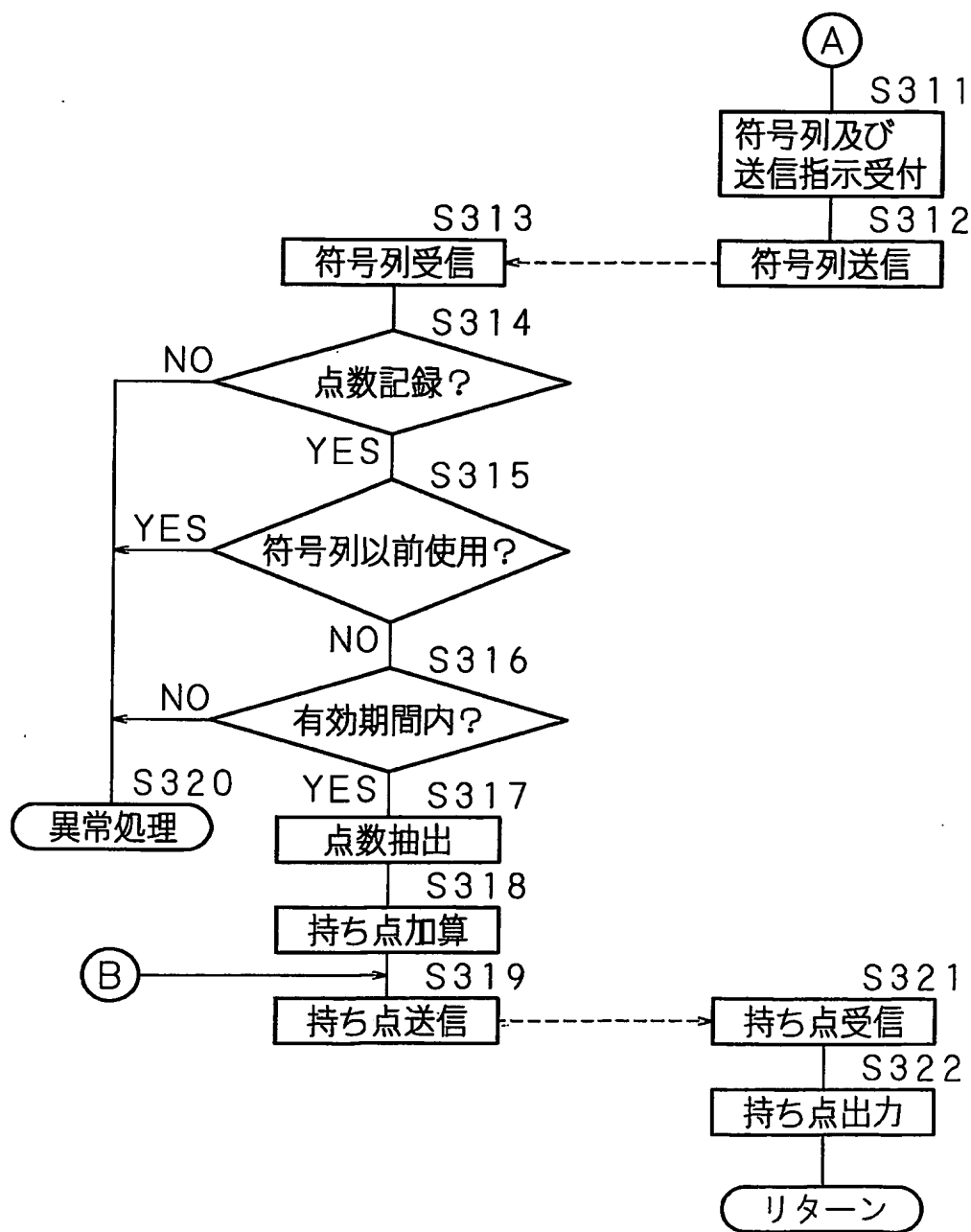
第 7 図

8/18



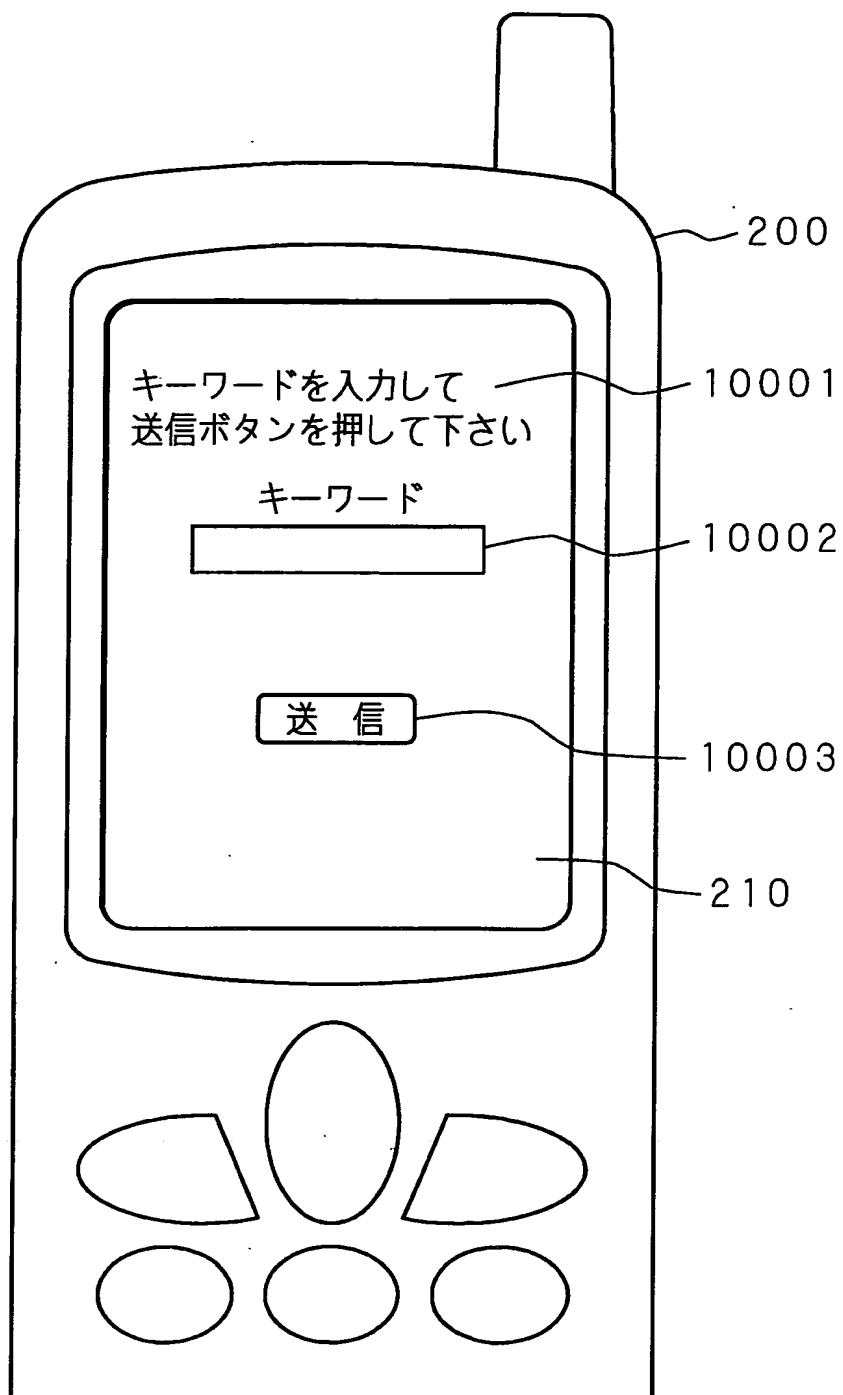
第 8 図

9/18

ゲームサーバ100ユーザ端末200

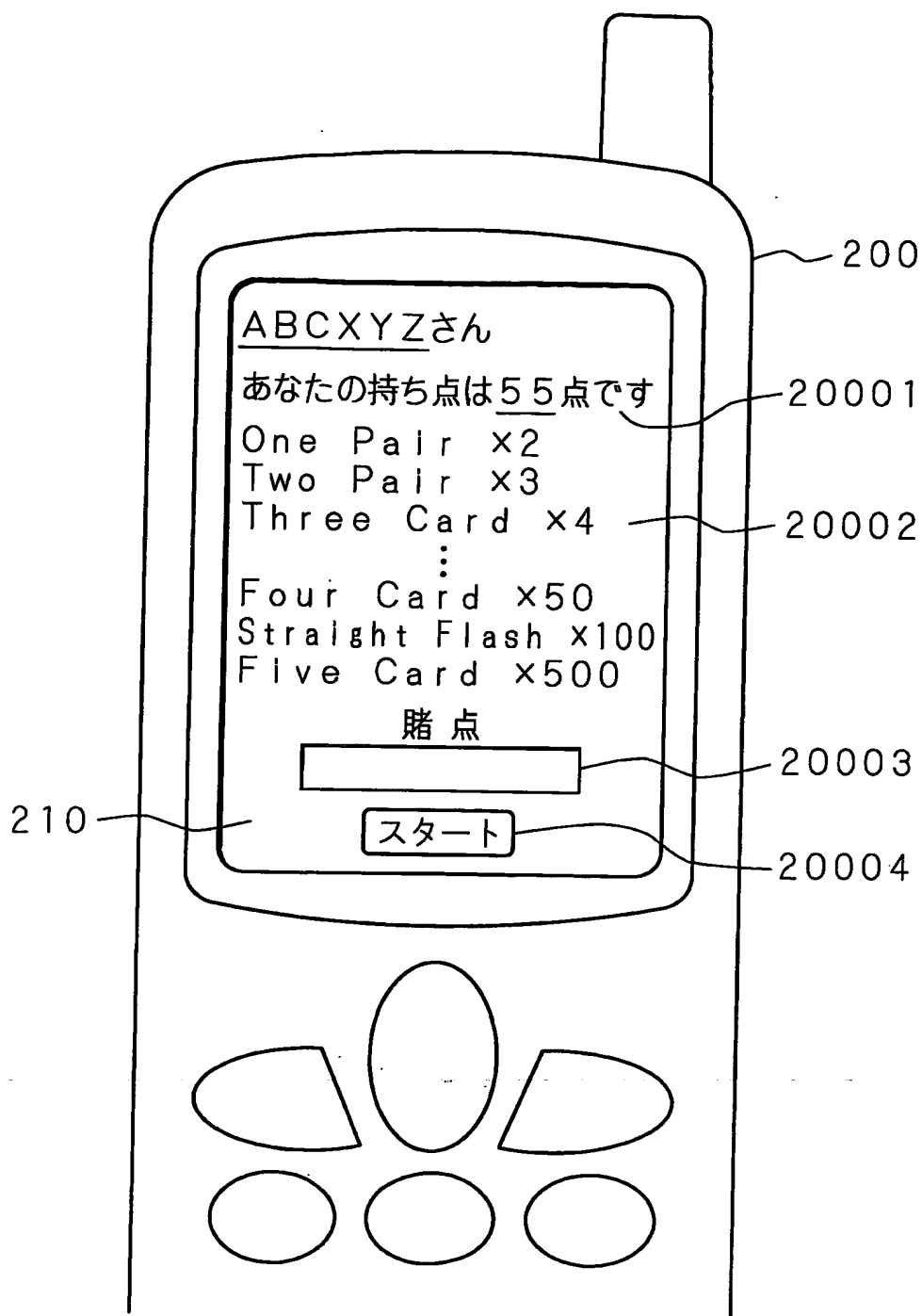
第 9 図

10/18



第 10 図

11/18

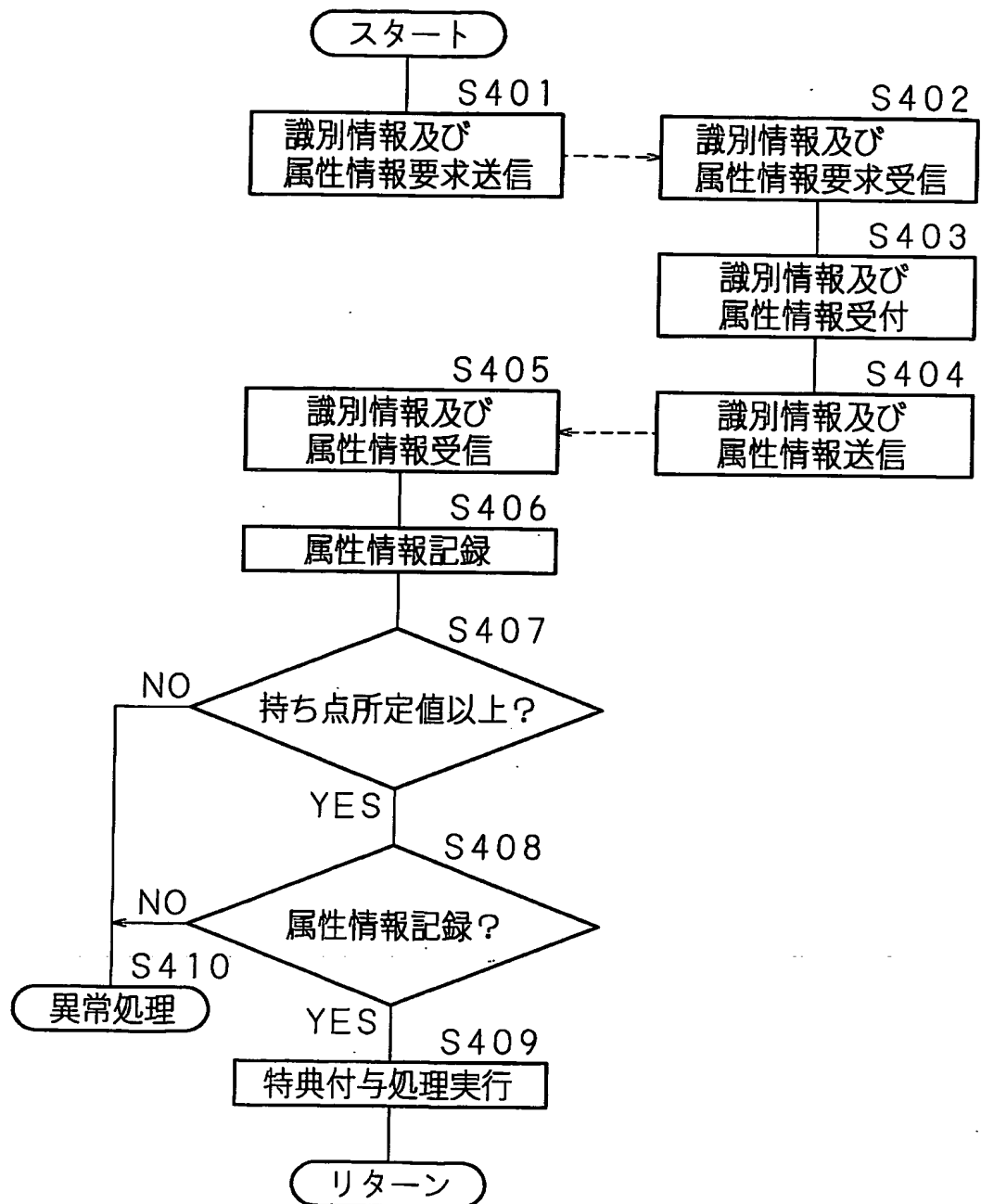


第 11 図

12/18

ゲームサーバ100

ユーザ端末200



第 12 図

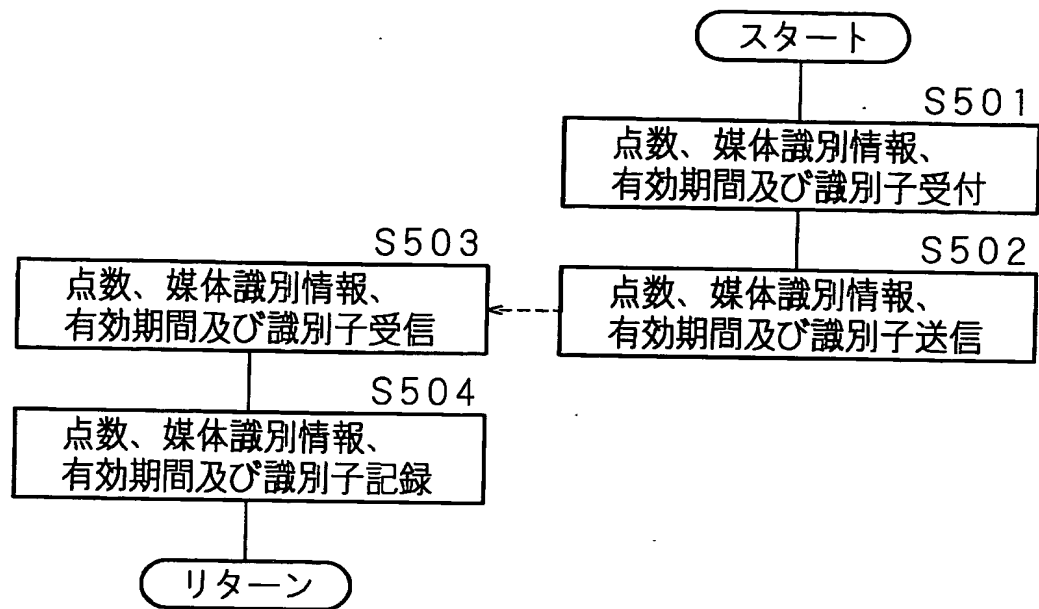
符号列	*****	...
点数	**	...
有効期間	** / ** - ** / **	...
媒体識別情報	*****	...
識別情報	*****	...

第 13 図

14/18

ゲームサーバ100

管理用サーバ300

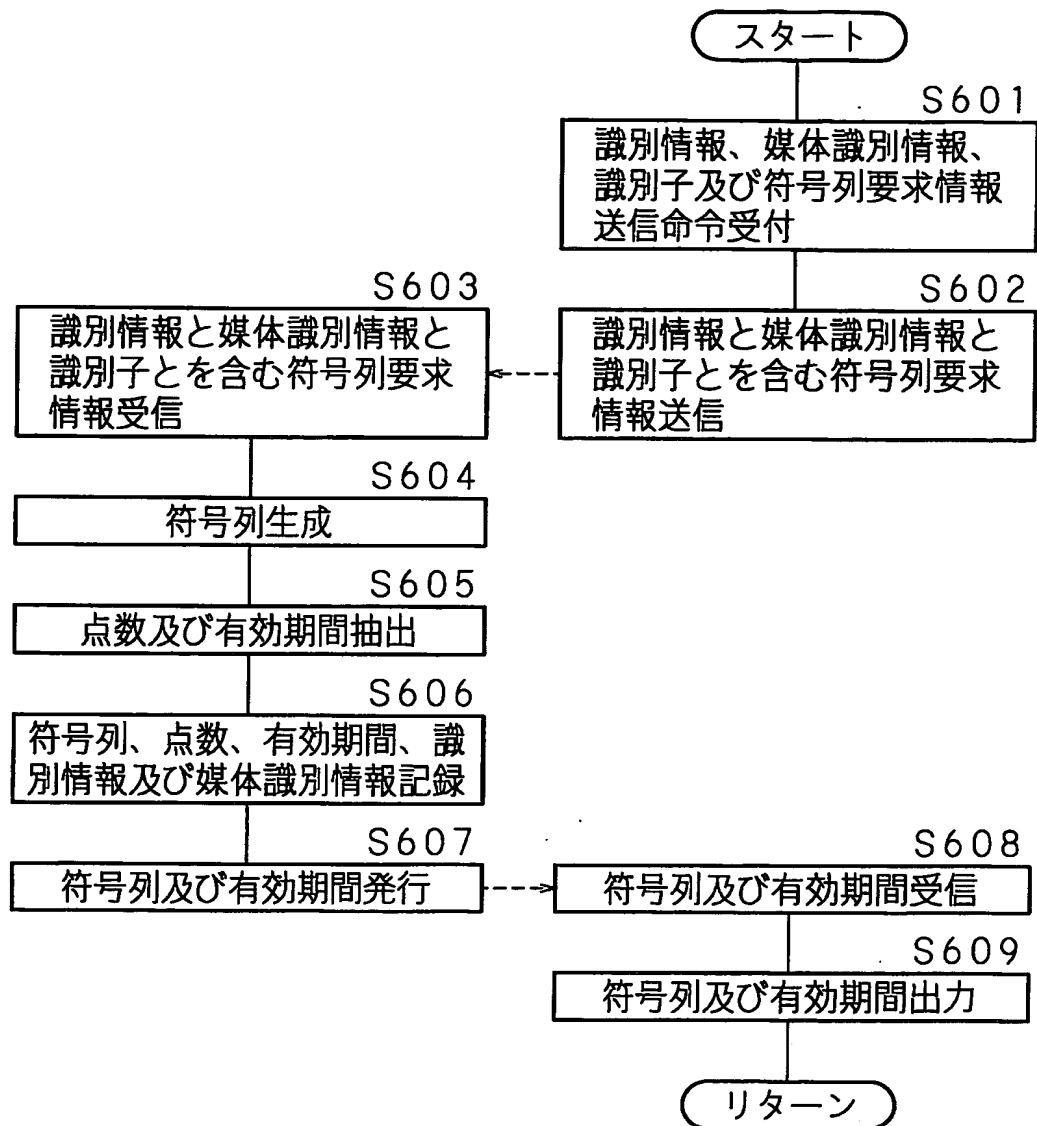


第 14 図

15/18

ゲームサーバ100

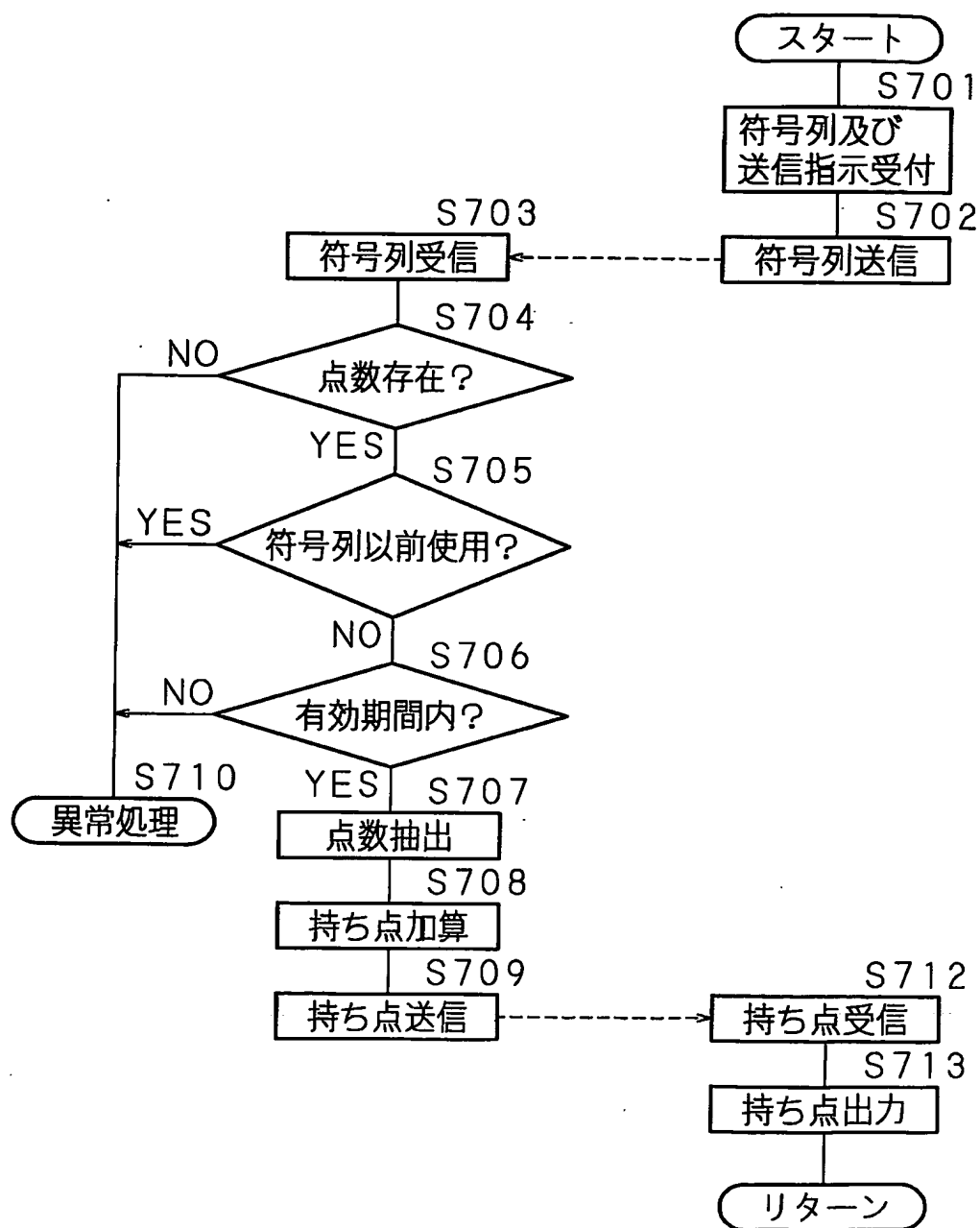
広告主サーバ400



16/18

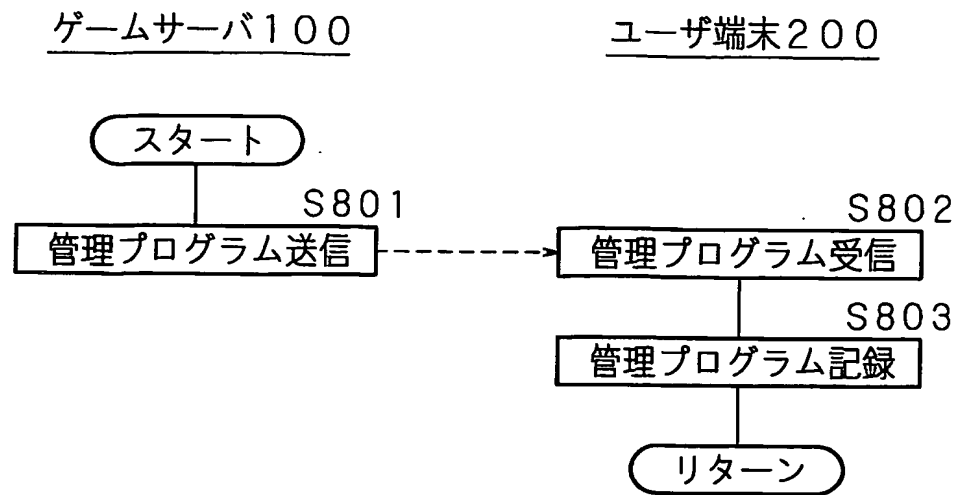
ゲームサーバ100

ユーザ端末200



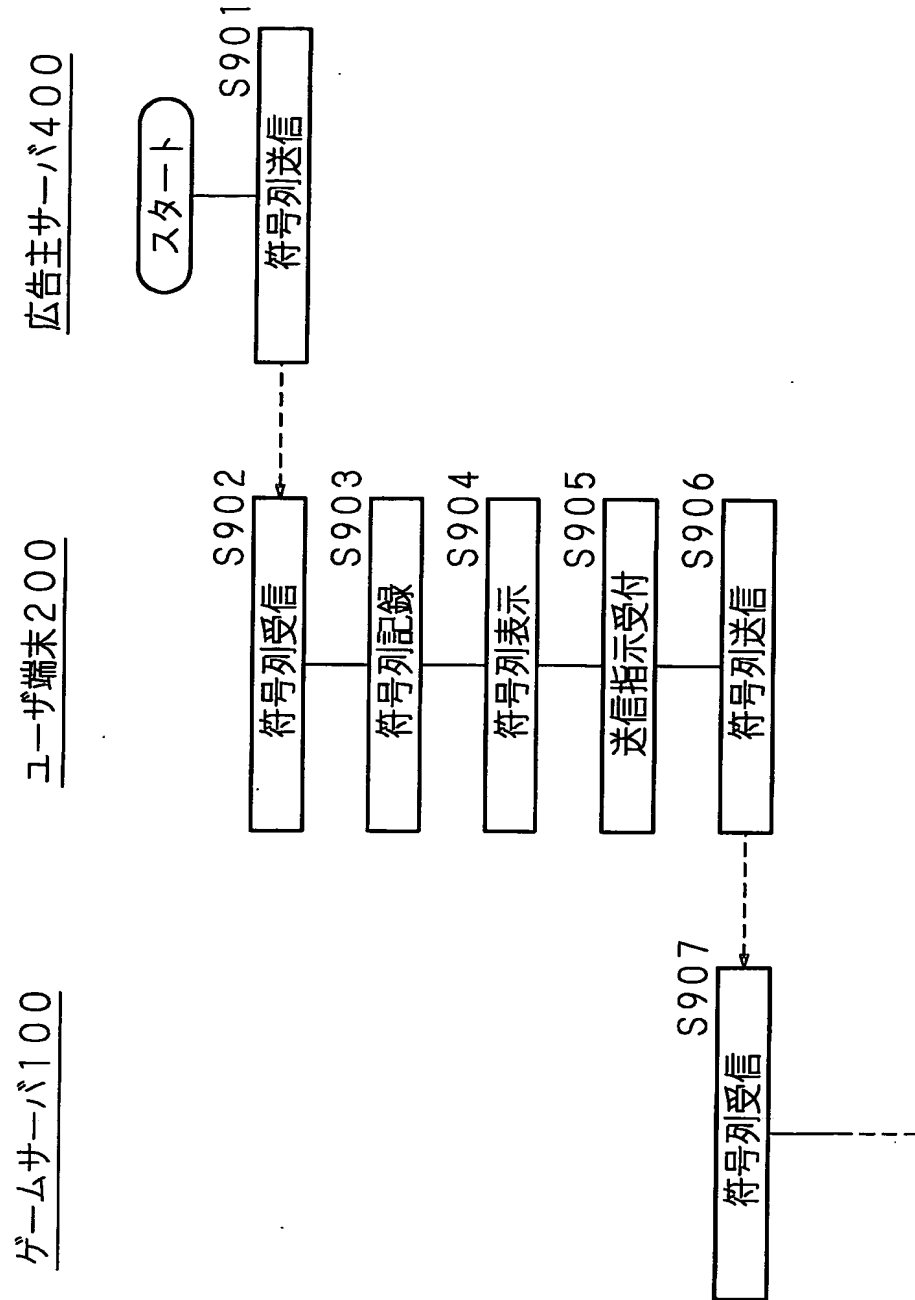
第 16 図

17/18



第 17 図

18/18



第 18 図

# INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/004136

## A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl<sup>7</sup> G06F17/60

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

## B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl<sup>7</sup> G06F17/60

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2004

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2004 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2004

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

## C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2003-58767 A (Kabushiki Kaisha ACE Denken), 28 February, 2003 (28.02.03), (Family: none)	1-12
Y	JP 2002-245319 A (Sankyo Seiki Mfg. Co., Ltd.), 30 August, 2002 (30.08.02), (Family: none)	1-12
Y	JP 2002-230389 A (Dainippon Printing Co., Ltd.), 16 August, 2002 (16.08.02), (Family: none)	1-12
Y	JP 2002-259623 A (Kabushiki Kaisha Garireozesuto), 13 September, 2002 (13.09.02), (Family: none)	1-12

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.

☐ See patent family annex.

### \* Special categories of cited documents:

"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance

"E" earlier application or patent but published on or after the international filing date

"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)

"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means

"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed

"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention

"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone

"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art

"&" document member of the same patent family

Date of the actual completion of the international search  
21 April, 2004 (21.04.04)

Date of mailing of the international search report  
11 May, 2004 (11.05.04)

Name and mailing address of the ISA/  
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP2004/004136

## C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
A	JP 2002-373282 A (Yugen Kaisha Furekkusuai), 26 December, 2002 (26.12.02), (Family: none)	1-12

## A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int Cl<sup>7</sup> G06F17/60

## B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int Cl<sup>7</sup> G06F17/60

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年  
 日本国公開実用新案公報 1971-2004年  
 日本国登録実用新案公報 1994-2004年  
 日本国実用新案登録公報 1996-2004年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

## C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	J P 2003-58767 A (株式会社エース電研) 2003. 02. 28 (ファミリーなし)	1-12
Y	J P 2002-245319 A (株式会社三協精機製作所) 2002. 08. 30 (ファミリーなし)	1-12
Y	J P 2002-230389 A (大日本印刷株式会社) 2002. 08. 16 (ファミリーなし)	1-12

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

## \* 引用文献のカテゴリー

「A」 特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの  
 「E」 国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの  
 「L」 優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)  
 「O」 口頭による開示、使用、展示等に言及する文献  
 「P」 国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」 国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの

「X」 特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの

「Y」 特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの

「&amp;」 同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

21. 04. 2004

国際調査報告の発送日

11. 5. 2004

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/J P)  
 郵便番号100-8915  
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

金子 幸一

5 L

8724

電話番号 03-3581-1101 内線 3560

